

SELECCIÓN DE LO MEJOR DE PLAY3 EN EDGE

EXTRA 2

PLAYSTATION 3

CAPACIDADES AMPLIADAS

CONECTIVIDAD AL MÁXIMO

PRESTACIONES DE INFARTO

PLAYSTATION 3

LOS MEJORES JUEGOS

ANALIZADOS

MIRROR´S EDGE

FALLOUT 3

LBP

MGS4

FAR CRY 2

Y MUCHOS MÁS...

ESPAÑA 3,50€
PORTUGAL CONT.: 3,55€
8 413042 502173 000002
GLOBUS



Bethesda consigue rozar la obra maestra con Fallout 3
Review: 9.5/10



Mejor juego del E3 2008 - IGN



Preparate para el futuro



Ya a la venta

PrepareForTheFuture.com

18+
www.pegi.info







PLAYSTATION 3



EDGE

Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Miriam Llano**
mllano@globuscom.es
Alejandro Pascual
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Tonio L. Alarcón, Luis García Navarro, Ramón Méndez, Carlos González, David Caballero, Mario Fernández, Omar Álvarez, y Francisco Alberto Serrano Acosta.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Julia Muñoz**
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º, 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
tvhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Montse Busqué
mbusque@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
www.globuscom.es
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 4/09 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

EXTRA 2

Los mejores artículos, reportajes y análisis de juegos que han salido en EDGE sobre la PS3 son la razón de ser de este Extra Número 2. EDGE es una revista multiplataforma que todos los meses puedes encontrar en el quiosco hablando tanto de las principales consolas –Wii, PS3 y 360– como del PC e incluso de juegos para móviles, todo ello desde el punto de vista de la industria.
En este extra sobre PlayStation3 podrás encontrar desde la opinión de sus creadores hasta los análisis más exigentes de sus mejores juegos, entre los que destaca MGS4, LittleBigPlanet y otros tantos juegos maravillosos que tiene esta impresionante consola que cada día que pasa se afianza más y mejor en los hogares de nuestro país.
Pero PS3 es mucho más, ofrece la posibilidad de ver películas en alta definición gracias a su reproductor de Blu-ray, soporta almacenamiento de contenidos multimedia en su disco duro de 80GB (aunque también hay una versión con el doble de capacidad) y puede navegar por Internet. Hace presentaciones de fotos que pueden ser introducidas directamente con el chip de la cámara, ya sea SD, MemoryStick e, incluso, CompactFlash, pero lo más importante es que tiene un precio muy razonable, un precio que se acerca mucho al de los reproductores de Blu-ray más básicos del mercado y con menos prestaciones.
Disfruta de este extra especial para tu PS3.

AITOR URRACA, DIRECTOR.



...y además







A la izquierda, los primeros compradores de la cola de la FNAC, a media tarde. A la derecha, uno de los "salones" que se instalaron en la calle Preciados para que quien quisiera pudiese comprobar en directo la calidad de los juegos de la nueva consola.

HARDWARE

Así fue el desembarco de la PS3 en España

La primera semana se pusieron a la venta 100.000 unidades de la nueva consola de Sony

Atrás quedaron las expectativas, el enfado por el retraso en venderla en España, la sorpresa al saber que el modelo de 20 Gb no se vendería en territorio PAL... El 23 de marzo de 2007 está en las tiendas la consola PlayStation 3, su alta definición y su lector Blu-Ray. Para recibirla en Madrid Sony organizó ese día una fiesta. El centro de la ciudad concentró tres puntos de interés en los primeros momentos de venta, poco antes de las 0:00 horas del día 23. El primero fue El Corte Inglés de Preciados, donde esperaban desde las 7 de la mañana Borja y Antonio Évora Ruiz para ser los primeros compradores (para celebrarlo, Sony les regaló la consola). En la FNAC de Callao, estaban desde las 6:30 de la mañana **Javier Gasalla** y Luis Matallana, "fui el tercero con la PSP y no me dieron nada. Esta vez quería ser el primero", decía Gasalla a media tarde, con unas cinco personas en la cola. Cuando se enteró que la entrega oficial no era allí, se quedó preocupado. Pero tuvo su consola gratis.

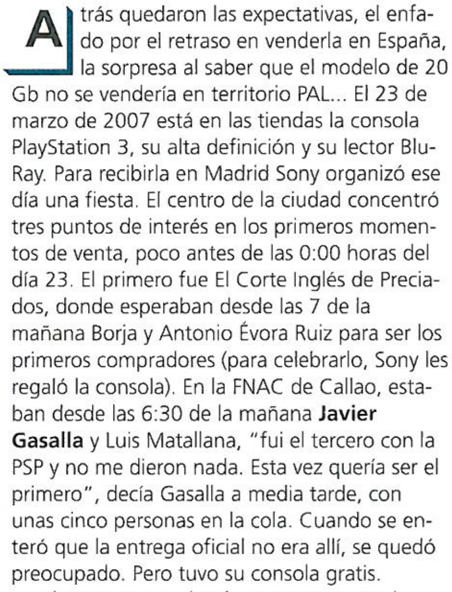
El tercer punto donde se congregaron los fans de la PS3 fue la sede central de Banesto, a escasos 100 metros de la Puerta del Sol. Diez minutos antes de medianoche, allí se concentraban más de 300 personas para recoger su máquina más barata, gracias a una oferta del banco. En total, Banesto cuenta con 10.000 unidades disponibles, aunque al cierre de esta edición la entidad no ha querido facilitar datos de las entregadas. Varias sucursales del banco abrieron la noche del 23 en toda España.

"Hemos lanzado la máquina al mundo del entretenimiento. En otros países lo han lanzado más como tecnología y ordenador, pero funciona mejor el entretenimiento"

En la FNAC se congregaban más de 150 personas, en paciente y silenciosa fila, mientras que en la cola de Preciados, que en los últimos diez minutos antes de medianoche creció hasta llegar unas 100 personas, llegaba a su apogeo la fiesta: un escenario callejero simulando diversos salones, con alguno de los principales juegos que Sony ha preparado para el lanzamiento. Un soldado salido de *Resistance* buscaba a su batallón y un motorista se quejaba del resto de conductores de *MotorStorm*. Otro grupo de actores simulaban ser iluminados de "El rayo azul" y alguien aseguraba ver a Spider-man de vez en cuando. En el interior del edificio, representantes nacionales de las empresas del videojuego esperaban disfrutando de un cocktail hecho por Sergi Arola –jugón confeso– para la ocasión: jugo de moras negras (por el color de la consola), con una esferificación de leche de coco (símbolo de la tecnología) con emulsión de violetas (por la naturalidad del hardware y su simpleza de uso) y violeta plateada (por las letras PlayStation). El propio Arola estuvo en la fiesta, con su PS3 ya encargada. Los hermanos Évora Ruiz, en los que se notaba el cansancio de las horas transcurridas en compañía de una PSP, Unamuno y alguna cerveza de última hora, fueron seguidos por los compradores que esperaban en la calle. Entre ellos, el humorista Flippy, que se confesó seguidor de la PlayStation y adicto al *Fifa*.

James Armstrong, consejero delegado de Sony en España y Portugal, se mostraba seguro y satisfecho de las ventas: "Ha habido pocos productos que han creado este ambiente. Hemos metido en nuestro mercado 110.000 máquinas, y se van a vender todas la primera semana. Después introduciremos más en abril".

Según Armstrong, "España es un país de entretenimiento, y nosotros hemos lanzado la máquina al mundo del entretenimiento, mientras que en otros países lo han lanzado más como tecnología y ordenador. funciona más el entretenimiento". Sony afirmó que el 30 de marzo se alcanzaron las 100.000 unidades vendidas. En la primera semana el juego más vendido fue *Resistance, Fall of Man,* seguido de *Formula 1 Championship Edition* y de *MotorStorm*, los tres de Sony. De los 28 juegos disponibles en el lanzamiento (más ocho en la PS Network), cinco eran de Sony, tres de Activision, uno de Namco Bandai, cinco de Sega, cuatro de Ubisoft, dos de Take 2, siete de EA y uno de Vivendi. La *thirdparty* más satisfecha con los primeros resultados ha sido Sega, ya que tres títulos entraron en el Top 10 de la consola, con una cuota de mercado del 15 por ciento.





Los hermanos Évora Ruiz recogen su PlayStation 3. Arriba, los primeros momentos de venta.

Retrocompatibilidad

El firmware permitía jugar con 1.700 juegos de PS2

El lanzamiento europeo de la PS3 coincidió con la disponibilidad de la versión 1.6 del firmware de la consola, que incluía la emulación por software necesaria para jugar con 1.782 juegos de PS1 y PS2. Algunos tenían problemas y otros no funcionaban. Estos eran los principales títulos afectados:

Incompatibles:
- Amplitude
- Black
- Guitar Hero 1 & 2
- Gradius V
- Gran Turismo 4
- Metal Gear Solid 2
- Manhunt
- Ratchet & Clank series
- Rez
- Soul Calibur 2

Con problemas:
- Beyond Good & Evil
- Canis Canem Edit
- Disgaea 2
- Final Fantasy X y X-2
- God Hand
- GTA: San Andreas
- Okami
- Pro Evolution Soccer 6
- Resident Evil 4
- Singstar

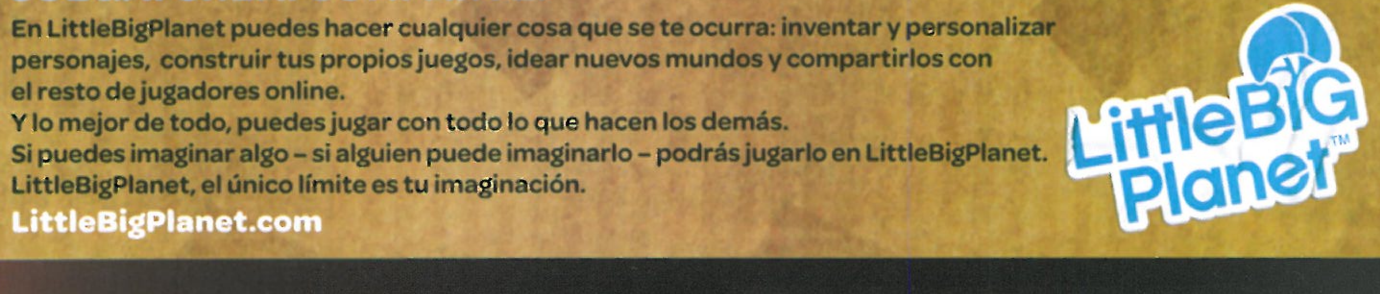
7+

www.pegi.info

PlayStation® Network

TODO ESTE anuncio ESTÁ HECHO EN LittleBIG PLANET



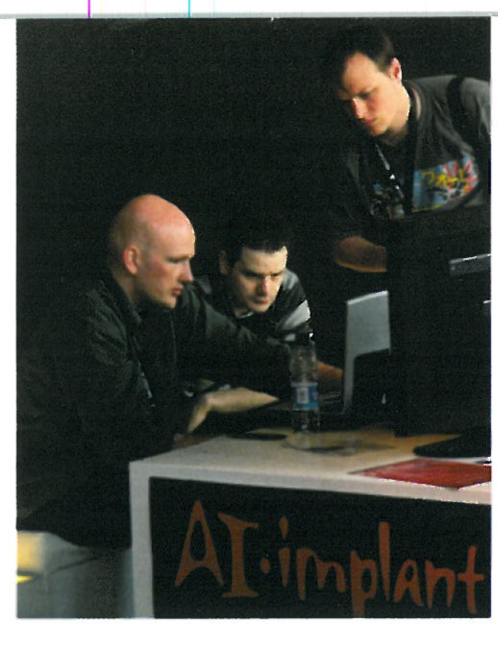


PLAYSTATION 3

EVENTO

Sony apuesta por Home

El evento europeo DevStation revela los próximos meses de innovación técnica







Empresas de middleware como Emergent, Kynogon y AI.implant estaban también en el evento para hablar de cómo aprovechar al máximo la PS3, junto a los vicepresidentes de SCEE, Zeno Colaço (abajo izquierda) y Paul Holman.

Sony ha insistido siempre en que PlayStation 3 es una consola preparada para lel futuro. En DevStation, la conferencia de desarrolladores europeos organizada por la empresa, Sony reveló algunos de sus planes: "Home implica a los creadores de contenido en la toma de decisiones según va evolucionando la experiencia", señaló **Zeno Colaço,** vicepresidente de relaciones con distribuidores y desarrolladores en Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), refiriéndose al nuevo espacio con el que cuenta su comunidad online. Y añadió: "Todo el mundo coincide en que PlayStation 3 es una consola de un nivel superior, pero cuando combinas sus magníficos gráficos y su estupenda jugabilidad con la inmersión y el elevado control que Home aporta al usuario, la propuesta ya es bien distinta. Creo que ahí está la belleza de Home. No se trata de una versión fija de un producto lanzado en una fecha determinada. Es algo que está en continua evolución. Ahora sólo estamos en el punto de partida, ahí es donde se encuentran SCEE, nuestro desarrollador y nuestros socios distribuidores, pero al otro lado de la cadena estará también el contenido generado por los usuarios". Cuando acaba de iniciarse la primera beta, quedan muchos deberes por hacer. El equipo londinense encargado de desarrollar la tecnología presentó un calendario aproximado de cuándo esperan que cada parte del servicio esté disponible. Cada mes se lanzará una nueva versión de lo que llama el Home Development Kit (HDK), que estará conectado con herramientas de desarrollo estándar como ProDG, de SN Systems, Maya y el motor de física de Havok.

El resultado será una rica capa de gráficos 3D con contenidos de carácter comunitario como texto y voz y minijuegos, además de los servicios proporcionados por PSN, como pagos y juegos. SCEE está ya en conversaciones con media docena de socios distribuidores que podrán tener sus propias áreas en Home cuando el servicio esté disponible online. Puede ser que sean las propias compañías las que gestionen estos espacios, algo no muy acorde con el habitual enfoque centralista de Microsoft y Nintendo. Estas áreas podrán personalizarse también en aspecto y diseño. Colaço explicó: "Ya hemos contactado con creadores de contenidos, y han comprobado que no vamos a dictarles lo que tienen que hacer. Y eso ya es un gran cambio. Nuestra filosofía siempre ha sido dar acceso libre al consumidor a través del mundo de PlayStation. Lo que les ha atraído es la conexión directa que permite este sistema".

DevStation tuvo la visita de unos 450 desarrolladores, interesados en temas muy específicos. El primer día fue una introducción al desarrollo de PlayStation 3. En el segundo día se presentaron estudios más detallados sobre cómo utilizar la arquitectura de SPUs de la PS3 para tareas como el procesamiento de escenas y el sombreado de vértices. Entre los temas clave estuvieron también la optimización y el código de depuración. El último día se dividió entre el aprovechamiento de las posibilidades del PSN, como la organización de partidas, los marcadores, la organización y el uso de los archivos, y la presentación de herramientas de audio, física e IA.

PlayStation 3, PSP, PSN y ahora Home son partes independientes pero interconectadas del futuro de la compañía. **Paul Holman,** vicepresidente de tecnología de SCEE, afirmó: "Todo tiene que estar conectado durante el proceso. Los equipos de desarrollo tienden a trabajar en una sola cosa a un tiempo, pero nosotros tenemos que adoptar un enfoque muy holístico para que todo esté interrelacionado". Y donde mejor puede comprobarse este enfoque es en las versiones SDK de cada plataforma, que permiten a los desarrolladores ponerse al día con las tecnologías de PS3 y PSP. El precio y los títulos *first party* protagonizarán quizá los titulares de la guerra entre las consolas de la generación actual, pero, a largo plazo, serán precisamente estas innovaciones mensuales las que tendrán un mayor efecto.

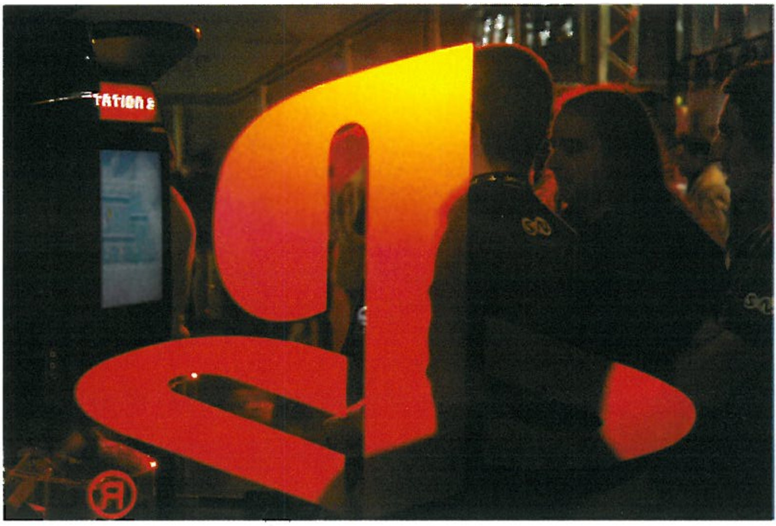


450 desarrolladores europeos autorizados por Sony visitaron el encuentro en el BFI Southbank. En Japón y América hubo eventos similares.





Además de hablar de tecnología y herramientas, DevStation fue una oportunidad para acercarse a los juegos: Criterion presentó una demo de *Burnout Paradise*3.



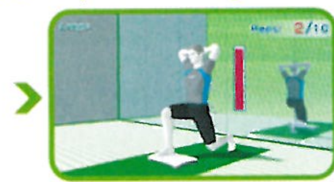


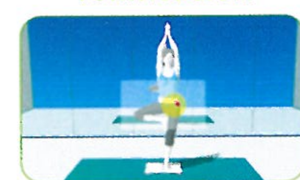






Cuatro tipos de ejercicios:


Tonificación


Yoga



Aeróbic


Equilibrio

Wii Fit: ¡Ejercicio y diversión para todos!

Wii Fit es una forma divertida de mantenerse en forma, que toda la familia puede disfrutar. Unos pocos minutos al día bastarán para ayudarte a hacer ejercicio, mejorar tu postura y tonificar tus músculos.

Wii Fit incluye la Wii Balance Board y funciona en equipo con la consola Wii ¡llevando un divertido programa de entrenamiento a tu salón! Márcate objetivos, aprende técnicas de experto y sigue tu progreso y el de los tuyos.



=


La consola Wii se vende por separado.

1. Conoce tu estado físico



Mediante el análisis de tu IMC (Índice de Masa Corporal) y tu centro de gravedad, Wii Fit determina tu Edad Wii Fit, un punto de referencia desde el cual puedes establecer tus objetivos y comenzar a disfrutar de tus progresos.

2. ¡Sé tu propio entrenador!



Elige los ejercicios que más te gusten y deja que la pantalla te guíe a través de ellos. Con más de 40 ejercicios diferentes, Wii Fit asegura diversión hasta con el entrenamiento más duro.

3. ¡Sigue tus progresos!



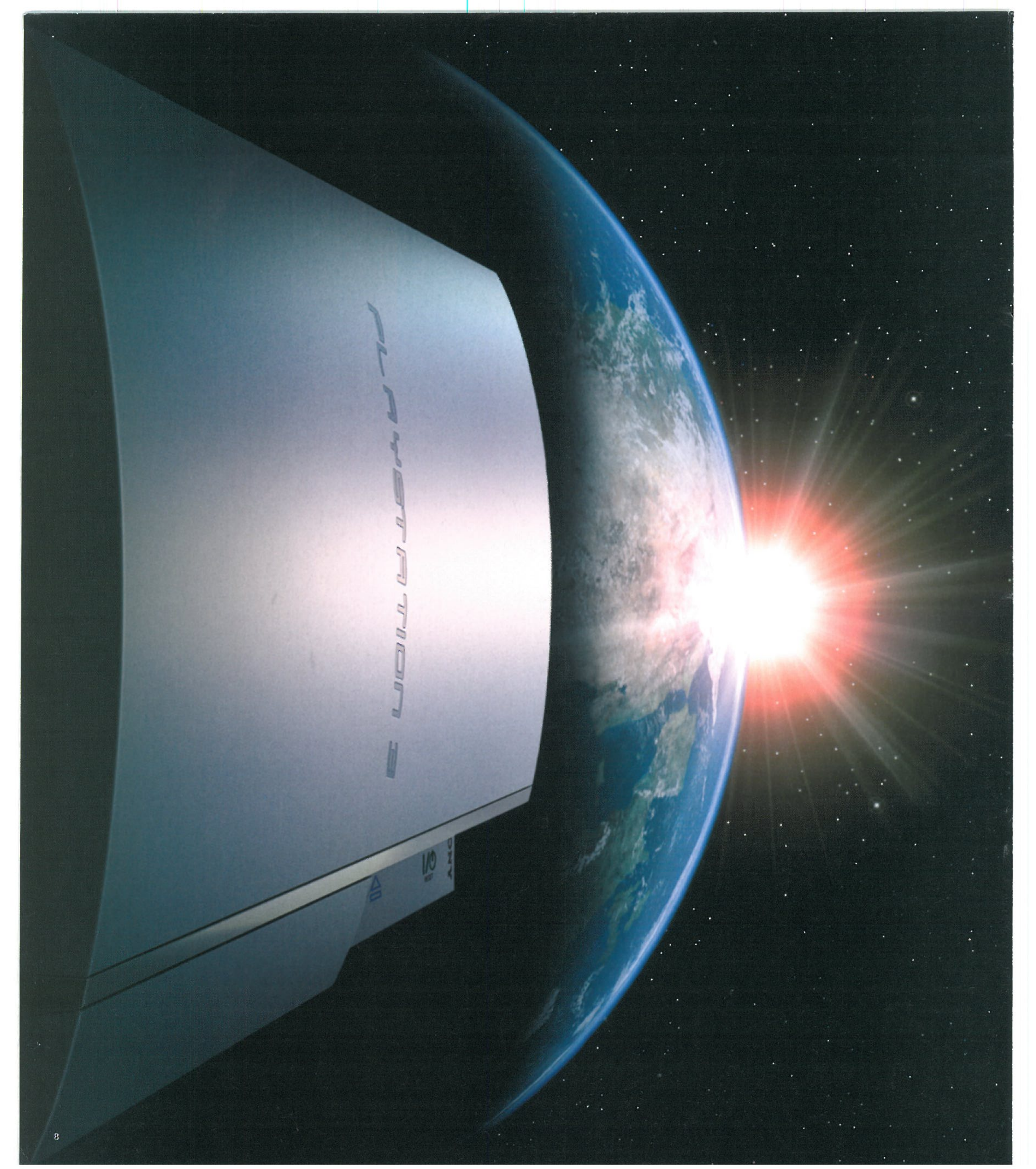
El calendario incorporado lleva la cuenta de los registros y logros de hasta 8 personas, dejándote ver tus avances a medida que entrenas, para lo cual también contempla los ejercicios que haces fuera de Wii Fit.




www.wii.com






PLAYSTATION 3

PlayStation 3 contra el mundo

Blu-ray, 1.080i, 1.080p, HD, True HD, *online*... El universo de los juegos de próxima generación es complejo. ¿Cómo se preparó Sony para conquistarlo?

Ningún fabricante de consolas de videojuegos ha liderado la industria tres generaciones seguidas. Hubo un tiempo en que parecía que Nintendo lo iba a lograr, cuando conquistó Japón y Estados Unidos con su NES y derrotó a Sega en la competición de los 16 bits. Pero entonces las reglas cambiaron. Entonces, la industria del videojuego cambió. Ya no se trataba de conseguir los derechos del título más atractivo ni de proporcionar "diversión interactiva" en coquetos CDs, ni de quién lograba que los comprasen aquellos que ya habían olvidado lo buenos que eran los juegos o que no se habían dado cuenta aún. En otras palabras, llegó el momento de Sony y su PlayStation.

Mucho se ha escrito de lo que ha sucedido desde entonces. El último capítulo comenzó con el lanzamiento de la PS3, que coincidía en el tiempo con el *hardware* ya consolidado de Microsoft y la consola más arriesgada de Nintendo (la Virtual Boy no fue nada en realidad, una simple tontería) que ha demostrado ser una revolución para el

mundo del videojuego. Bien es cierto que ya antes de sacar la Wii al mercado Nintendo avisó que la guerra de consolas no iba a ir con ellos en esta generación... por suerte para las demás consolas, ya que Nintendo ha desbordado cualquier previsión al haberse ampliado tanto el mercado casual.

. Este reportaje revisa punto por punto cómo se ha equipó Sony para mantener en el lugar más alto a PlayStation 3 en la lucha de la alta definición.

TECNOLOGÍA (1ª PARTE)

El punto de partida es la tecnología referida a la potencia de procesamiento, porque en ella se han concentrado los jugadores que buscan realismo gráfico. Sony y Microsoft se han embarcado en una carrera que no tiene muy buena pinta, con un enfrentamiento cara a cara. Nintendo, como ya hemos dicho, ha emprendido un camino paralelo, o divergente, lleno de miis con un aire naïf, tonos pastel y gráficos no muy exigentes.

"El reto para los desarrolladores es extraer el potencial de los ocho procesadores de la PS3... hasta ahora, la 360 está resultando más fácil para codificar"



La PS3 ofrece compatibilidad con Blu-ray de serie. Arriba tienes el packaging especial para las películas en formato Blu-ray. Pese al abandono de Toshiba de su formato rival, HD-DVD, parece ser que el Blu-ray no logra despegar como nuevo formato para ver cine en casa.

Hay dos grupos de personas para las que la potencia es de vital importancia: los desarrolladores y los jugadores avanzados. Los distribuidores no suelen prestar gran atención a estas cuestiones, ni tampoco los jugadores no adictos (es decir, más del 90 por ciento de los consumidores), que serían incapaces de distinguir de un simple vistazo un juego normalito para la PS2 de un título bien implementado para la Xbox.

Desde una perspectiva de desarrollo, los defensores de Microsoft pueden hacernos creer que la PS3 es, como su predecesora, un trabajo de arquitectura espantosa: mientras que PS2 obligó a los codificadores a establecer una estrecha relación con las unidades de procesamiento vectorial para conseguir que el *hardware* vibrase en cada juego, la PS3 posee un incomparable procesador Cell de núcleo múltiple. Los fans de Microsoft destacarán XNA, el entorno de desarrollo unificado de la compañía, que supera proporcionalmente cualquier cosa que se haya atrevido a soñar Sony o Nintendo (o Sega, desde luego). XNA permite una eficiente planificación de desarrollos, implementaciones y resolución de fallos, lo que posibilitó que la 360 contase con un buen surtido de juegos cuando salió. Sin XNA el catálogo se habría reducido a la mitad (aunque algunos dirán que no todos los títulos que han salido gracias a XNA son buenos). Sony ha trabajado duro para contraatacar, y ha colocado en el SDK de la PS3 el motor Unreal 3 de Epic y el *middleware* de Havok y Ageia, con lo que elimina dos obstáculos (la renderización y la física) del camino de aquellos sin experiencia, tiempo o presupuesto para hacerlo ellos mismos.

Sony ha dado un paso más arriesgado con la compra de SN Systems, la más reputada empresa del *middleware* junto a Criterion. Las valiosísimas herramientas de SN (con sede en Bristol) cubren el hueco dejado desde comienzos de los años 90 por las inexistentes o muy deficientes propuestas de Sega, Nintendo y Sony. Se trata de una pieza clave en el puzle: tener las herramientas incluídas de serie en lugar de ser extras opcionales permite ver el desarrollo de PS3 desde una perspectiva más digerible.El SN Tuner, por ejemplo, es capaz de dar a los desarrolladores de PS3 una visión muy detallada de cómo la carga se distribuye entre el *layout* de la consola: es el tipo de ayuda que logró que un día *Gran Turismo* pareciera mucho más avanzado que ningún otro juego de PS1... y que está disponible en PS3 desde el primer día.

Muchos desarrolladores creyeron en su día que el soporte de Sony era de risa (a veces más bien reían por no llorar). Pero PS3 es una opción más seductora. La arquitectura cuenta con una CPU diseñada en parte por Sony con núcleos múltiples, y permitirá aprovechar mejor el *hardware* –dentro del ciclo de producto– mucho antes de lo que se logró con la PS2.

En el E3 de 2005 Sony logró que los entornos de *Vision Gran Turismo* fueran más creíbles que los de *Project Gotham Racing 3*; los escenarios de *Killzone 2* más reales que los de *Call of Duty 2.* Los personajes de *Tekken* para PS3 tienen más lujo de detalles y con una animación más fuerte que los luchadores que pululaban por *Dead or Alive 4.*

Lo que está claro es que los juegos que salen para ambas plataformas, PS3 y Xbox 360 tienen un aspecto mucho más similar que el que tenían los que salían simultáneamente para PS2 y Xbox. En primer lugar, porque ambas consolas están más igualadas entre sí... al menos según los desarrolladores que trabajan con las dos con los que ha hablado esta revista. Ésta es una de las opiniones expresada: "Si hablamos de gráficos y audio, las dos máquinas están muy cercanas. La PS3 es más potente sobre el papel; el desafío para nosotros, los desarrolladores, es extraer el potencial de los ocho procesadores de la PS3: de momento, la 360 es más fácil para codificar". Es





De izquierda a derecha: el motor Unreal 3 de Epic en funcionamiento; *Lair* de Factor 5; y *Fifth Phantom Saga*, de Sega. ¿Eres capaz de detectar cuál de estos códigos no ha logrado conectar con la forma en que funciona el nuevo *hardware* de Sony?

un hecho que, al menos hasta el momento, la mayoría de las desarrolladoras utiliza como SKU principal para sus títulos la 360 y luego prepara las versiones para el resto de consolas, incluyendo PS3. Lo que nos lleva a un segundo razonamiento: como la inversión necesaria en cada proyecto sigue creciendo proporcionalmente, cada vez tiene menos sentido malgastar recursos (es decir, tiempo, dinero, experiencia...) para sacar el título sólo en una plataforma. Aunque en muchas ocasiones sacarlo en multiplataforma es solo una excusa, dado lo diferentes que resultan las versiones entre sí. Esto sucede sobre todo cuando la multiplataforma incluye a la Wii. Las diferentes versiones tienen que renunciar a cualquier exhibicionismo gráfico en pro de una jugabilidad diferente, y de un público también distinto.

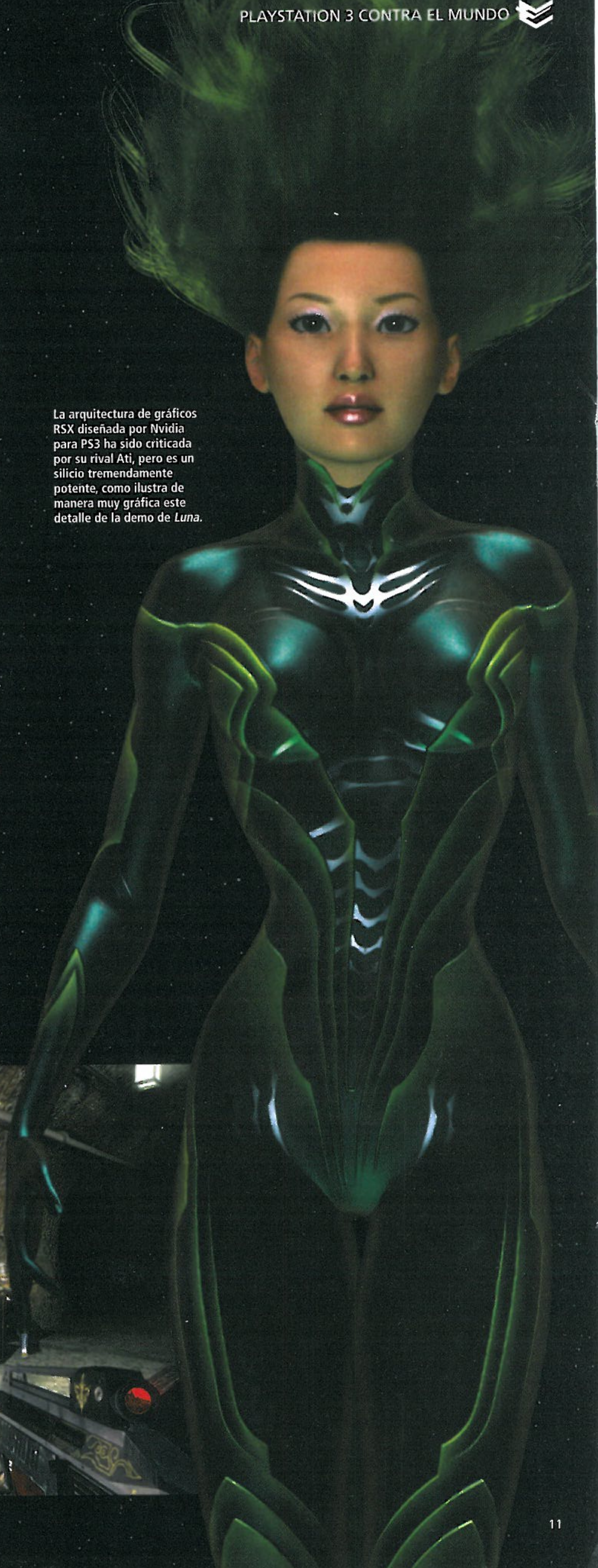
La Wii no ofrece vídeo panorámico en alta definición, que es algo en lo que la 360 y la PS3 han invertido mucho esfuerzo. La consola de Nintendo es una evolución de la tecnología de la GameCube: utiliza componentes económicos, fáciles-de-montar-y-programar que no suponen una gran novedad y proporcionan un rendimiento claramente superior al de la GameCube, pero al mismo tiempo reconocible. ¿Cuánto debería mejorar el aspecto de Mario, un personaje de estilo "dibujo animado", que consiste en un traje soso y chillón? Es una cuestión interesante. ¿Hasta dónde debería haber cambiado *Metroid Prime?* La respuesta es que debería estar a la par de lo que puede manejar un PC con procesador de doble núcleo y tarjeta gráfica X800.

TECNOLOGÍA, 2ª PARTE

Si Sony no se ha alejado tanto de momento de la 360 como se había pronosticado en cuanto a qué puede ofrecer a los jugadores en la pantalla, lo compensa en otros aspectos tecnológicos que dejan a Microsoft fuera de juego. Más que seguir la postura de Nintendo y afrontar el problema desde un punto de vista que nadie hubiera explorado antes, los esfuerzos de Sony se dirigen a ir un paso más allá de donde ha llegado su rival más evidente.

Una de las ventajas claras que la PS3 posee sobre la 360 (uno en el que Sony hizo mucho hincapié antes del lanzamiento de la consola) es su soporte de salida de vídeo a 1.080p. Superó el límite inicial de 1.080i de la 360 con tanta contundencia como para sugerir que 1.080i ni siquiera puede considerarse alta definición, por lo que ha bautizado oficialmente el estándar 1.080p como True HD. Y esa calidad True HD se alimenta con el Blu-ray (BD-ROM), en lugar del DVD de la 360. La diferencia está en que almacena un máximo de 50 Gb de datos frente a los 8,5 Gb de un DVD de doble capa. Pero Microsoft no tardó en lanzar un contraataque con el modelo Elite con salida HDMI, que ahora ya tiene toda la gama de 360, y un lector de HD-DVD, el formato de Toshiba competencia del Blu-Ray de Sony. Por desgracia para Microsoft, el alto precio del lector (200) y el anuncio de Toshiba en febrero de 2008 de que abandonaba el formato dieron al traste con la apuesta de Microsoft, aunque lejos de abandonar, la empresa ha preparado un servicio de descarga de contenidos a la carta.

Es un paso más en la idea de Microsoft de posicionar la 360 como un verdadero dispositivo multimedia, una idea por la que apuesta en los dos últimos años y que ahora ha avanzado un poco más con la renovación de la interfaz de la consola. Todo esto sin olvidar que el Blu-ray no ha logrado introducirse de



La arquitectura de gráficos RSX diseñada por Nvidia para PS3 ha sido criticada por su rival Ati, pero es un silicio tremendamente potente, como ilustra de manera muy gráfica este detalle de la demo de *Luna*.

forma masiva en los hogares, ni las pantallas de alta definición están tan presentes en los salones de las casas como era previsible. Mientras, Nintendo decidió integrar un reproductor DVD en su Wii.

Sony ha añadido además soporte para siete mandos inalámbricos, con lo que supera no en dos, no, sino en tres lo que ofrecen la 360 y la Wii. Podría haber tenido en cuenta el ancho de banda de esta aplicación particular de Bluetooth y haberlo dejado en seis, pero no. Sony siente la necesidad de destacar en cada detalle que está por encima de sus competidores, y hay veces que ese afán es hasta divertido. Es evidente que llegar al mercado después de Microsoft ha puesto a Sony en una posición ofensivamente defensiva. Microsoft ya no es la misma empresa potente pero sin experiencia en el sector que era hace casi siete años, cuando se lanzó la Xbox original; ahora es un enemigo más experimentado que sabe lo que desean los jugadores de consola (y lo que no les gusta o, aún peor, lo que les deja indiferentes) porque lo ha aprendido a través de la experiencia pura, y dura. Respecto a Nintendo, Sony no ha reaccionado... aún, o ha preferido dejarle hacer la guerra por su cuenta. De lo que sí ha aprendido Sony es del interés que despiertan los juegos sociales, algo de lo que ha tomado nota tanto por lo visto con la Wii como con los juegos sociales que ya lanzó a finales de la PlayStation 2 (*SingStar* o *Buzz!*), pero sigue sin haber conseguido captar a ese público casual ahora tan cotizado.

Cuando trabajas con tal cantidad de funcionalidad, surgen conexiones por todas partes. Mira cómo se veían las conexiones en este prototipo de PlayStation 3.

Cuando Nintendo dio a conocer la verdadera naturaleza de su proyecto Revolution y enseñó el mando con detección del movimiento, ya indicó que su intención era que aquellos que ya jugaban con juegos Nintendo siguiesen haciéndolo, pero que se les sumasen aquellos que no jugaban. Y vaya si lo ha logrado. En un principio, aparte de cierto sentimiento de vergüenza al jugar en público, el Wiimando, con su aspecto de burdo prototipo no desarrollado, despertó bastantes suspicacias entre los jugadores más acérrimos: ¿como podrían jugar quienes tuviesen mala coordinación óculo-manual?, ¿atraería el hecho de poder batear a quien no entendiese las normas de ese deporte ni hubiese cogido nunca un bate?, al tener que controlar el movimiento del mando ¿no se establecerían mayorers diferencias entre los jugadores que con la habilidad manual necesaria en un mando "normal"?

Es probable que Nintendo se sonriera secretamente ante aquellas dudas iniciales, recordando las dudas que se plantearon ante la llegada de la DS. Igual que la consola de la pantalla tácticl demostró que funciona de forma espectacular, y cada día más, era lógico pensar que la innovación triunfaría. Pero la novedad de la DS no era en realidad nada nuevo: todo el mundo está acostumbrado a coger y usar un lápiz, mientras que la Wii sí era novedad para todos aquellos que no se dedicasen en su vida diaria a aterrizar un jet sobre un porta-aviones o a estudiar esgrima.

Pero el público casual encontró irresistible el atractivo de una consola que los ponía en igualdad de condiciones con el resto de los jugadores de toda la vida y que no requería varias horas de dedicación para poder controlar el mando. La naturalidad de los movimientos que hay que hacer ha abierto el público de los



videojuegos hasta los límites que Nintendo buscaba y ahora desde un jovenzuelo hasta su abuelo, desde un jugón empedernido hasta una maruja comparten afición por la consola de Nintendo.

Mientras tanto, Sony continúa intentando mayor calidad visual y fidelidad con la realidad, mejorando la EyeToy, rediseñando ligerísimamente el DualShock para añadirlo a los mandos disponibles con la nueva consola. Por supuesto, nada como lo que se vio en la feria E3 de 2005: Kaz Hirai afirmó tiempo después que Ken Kutaragi simplemente quería que el mando de la familia PlayStation tuviera un nuevo aspecto, después de tener básicamente la misma forma durante los diez últimos años). Pero lo cierto es que la propuesta de forma de bumerán [ver imagen de la derecha] no tuvo ningún apoyo y se quedó en el camino del modelo final de la consola, siendo sustituido por el Sixaxis y, al año siguiente, por el DualShock 3 de diseño mucho más familiar.

LOS JUEGOS

Bueno... ¿y qué hay de los juegos? Ya sabes de sobra los que han salido en los dos últimos años para 360 y PS3: en su mayoría interpretaciones todavía más depuradas de cosas que ya hemos visto, algunas de las cuales, por la dinámica del

Esta imagen de *I-8* para PS3 (arriba) podría ir en una 360; las de la demo de *Killzone 2* (izq.) eran algo desmedidas. El nonato *Eyedentify* (debajo) iba a usar el *hardware* EyeToy de la PS3.

El liderazgo de Sony con la PS2 se basó en argumentos comerciales con los que estaba vinculado más que en su genio para el marketing o los matices del hardware

mundo de los videojuegos, han sido un desperdicio de tiempo tanto para los que las han hecho como para los consumidores, que han tenido que pagar 70 euros por jugar con ellas. *Zelda: Twilight Princess* acarreará siempre consigo el sambenito de haber sido una versión póstuma de GameCube adaptada a Wii, aunque es cierto que *Super Mario Galaxy* sorprendió por haber logrado, ese sí, dar el salto a la nueva consola. De hecho, Nintendo sigue siendo la inspiración para los desarrolladores de Wii.

Es importante saber cuánto apoyo logran las nuevas consolas, y de quiénes. Porque el liderazgo que logró Sony con la PS2 no se debió a su genio para el *marketing*, y desde luego no se limitó a los matices del hardware sin más. Se basó en argumentos comerciales con los que estaba fuertemente vinculado (*Grand Theft Auto, Pro Evolution Soccer, Gran Turismo, Ratchet & Clank, Jak & Dexter*: series que atraían tanto a los jugones como a los que se compran un par de títulos al año) y en todos los juegos secundarios que salían para Xbox o



Más parecido a una nave espacial que a un mando, este prototipo de DualShock fue rechazado casi por unanimidad. Ahora, con el Sixaxis y un DualShock 3 más clásico, tiene gracia recordar cómo podría haber sido el mando de PlayStation 3.

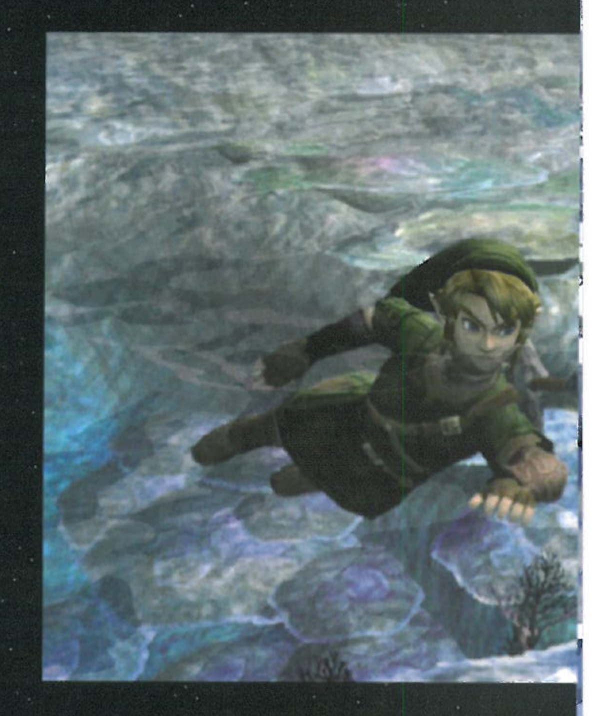
en GameCube pero que garantizaron que el consumidor medio que pasea por una tienda de juegos normalita en un día normal de compra de juegos vería inmediatamente, basándose sólo en el surtido de juegos disponible, cuál era la "mejor" consola que llevarse a casa.

Sólo necesitabas ver en el E3 de 2005 dónde estaban las lealtades de las grandes distribuidoras: Rockstar, Namco, Capcom y Ubisoft dedicaban los proyectos de máxima prioridad a la PS3. Dijo entonces el representante de una distribuidora: "Tenemos compromisos para todas las plataformas y es todavía pronto, pero, ahora mismo, nuestro plan de distribución no ha cambiado mucho desde la generación anterior: hemos comprometido como el 50 por ciento a la PS3, un 30 por ciento a la 360 y un 20 por ciento a la Revolution [nombre por el que conocía entonces a la Wii]. La situación podría cambiar: dependiendo de lo que pase con Revolution podríamos aumentar nuestra actividad con Nintendo, y podrían surgir algunas oportunidades en el espacio *online* para la 360, pero nuestros proyectos se basan en torno a la PS3 como la piedra de toque de la próxima generación". Lo mismo sucede con otros distribuidores. El mayor *third party* del actor: Electronic Arts, trabaja en no menos de 20 juegos para la 360, pero está encantado de confirmar que está trabajando en un número mayor de títulos para la PS3. Esto es lo que piensa otro representante de distribuidora: "La verdad es que la mayoría de desarrolladores con los que estamos trabajando que tienen experiencia en consolas quieren trabajar con la PlayStation 3. Traeremos más contenido de PC a la Xbox 360 y lanzaremos versiones dobles para PC y 360 más o menos a la vez, pero nuestros esfuerzos apuntarán a la PlayStation 3 en casi todos los casos".

Si cuando Nintendo presento la Wii, que durante los meses anterior de hacerse públicas sus características fue conocida como proyecto Revolution, no fueron muchas las desarrolladoras que optaron por apostar por esta consola, el gran éxito y la difusión casi pandémica entre el público casual provocó una avalancha de producciones hechas a toda prisa para no perder el tren de la nueva consola. Las tornas han cambiado desde que se pronunciaran esas palabras en 2005.

En Japón, los juegos editados para 360 recuerdan de lejos lo que sucedió con la Dreamcast: un puñado de desarrolladores poco conocidos anuncia su apoyo a la plataforma, pero *Famitsu Xbox* se está topando con dificultades para llenar sus páginas de contenido nuevo interesante cada mes. Y la reacción del consumidor no acaba de remontar pese a que Microsoft ha tratado con mimo el mercado oriental.

Wii ha demostrado ser una auténtica revolución en todos los sentidos. El Wiimando irá siempre unido al adjetivo "innovador", y su fama se ha expandido entre el público no jugador con la misma rapidez que una mancha de aceite en el mar. Eso sí, los nuevos jugadores parecen no ser compradores muy habituales y suelen tener pocos títulos. Y no será por falta de oferta; las estanterías con juegos de Wii son cada vez más.

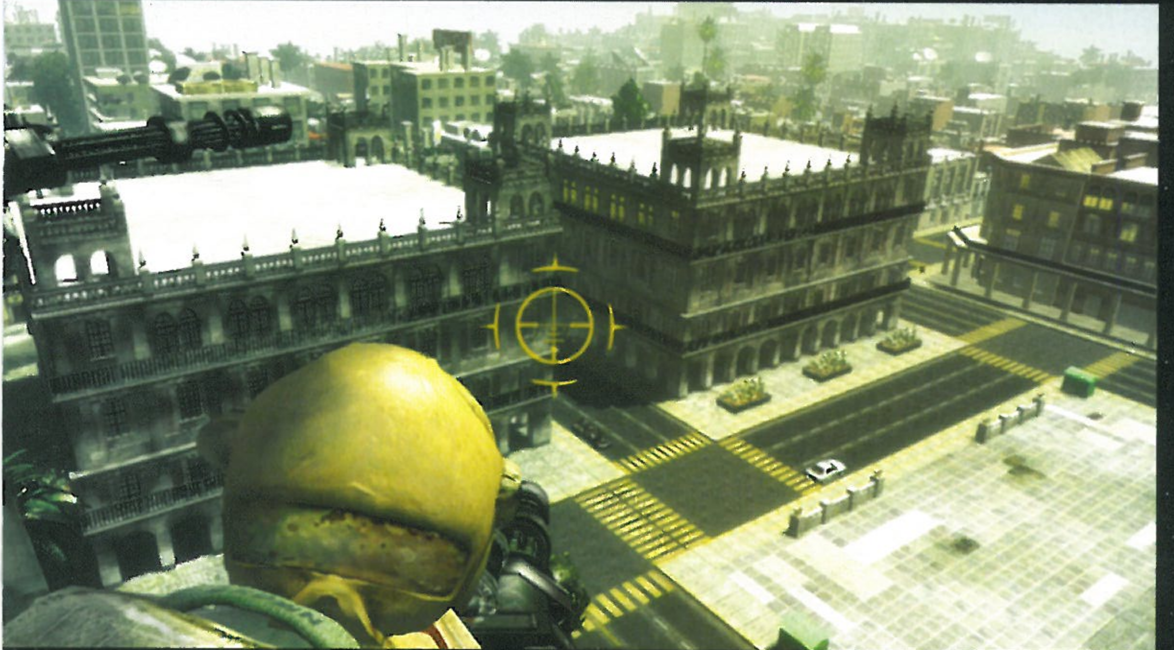


Al mismo tiempo, una de las mejores ofertas de la consola, la retrocompatibilidad, ha puesto de manifiesto uno de sus problemas. Sí, puedes comprar juegos antiguos de consolas de todos los tiempos, hasta de Commodore 64, pero en seguida compruebas que la consola se queda corta. Es un problema que NIntendo tendrá que resolver. Jugar la carta de la nostalgia cuando los demás están tan totalmente centrados en el futuro podría parecer excéntrico si no fuera por el poderío incomparable del legado de Nintendo y de todas las empresas que han contribuido en las últimas décadas en escribir la historia del videojuego.

OPCIONES *ONLINE*

En varias ocasiones le han preguntado a Sony su opinión sobre Xbox Live. En algún momento, hace tiempo, reconoció que admira algunas de las cosas que hace la infraestructura *online* de la consola de Microsoft, pero la verdad es que con PlayStation 2, pese al ritmo de ventas tan brutal de la consola, Sony no supo completar una estrategia de consola *online* como la de Microsoft a causa de su tecnología fragmentaria. Con PS3 la situación ha variado y cada vez parece que la oferta es más sólida.

De momento, el multijugador de los juegos que han salido en las dos plataformas se muestra consistente en la de Sony, y el mejor ejemplo durante el último año ha sido *Call of Duty 4.* Pero la principal apuesta hasta el momento de contenido online de Sony es *Little Big*



El *Ghost Recon: Advanced Warfighter* de Ubisoft es un título para 360 de primera generación, aunque utiliza potentes técnicas de postprocesado. Su modo online no tenía nada que envidiar a la mayoría de los primeros títulos que salieron para PS3.




The Legend of Zelda: Twilight Princess será el primer título en utilizar del mando de la Revolution en un entorno de juego tradicional. Es de esperar que poco después del lanzamiento se le unan otros títulos menos imaginativos.

Planet, ya que da la posibilidad al jugador de construir sus propios niveles y subirlos a internet para que los jueguen otras personas e incluso los juzguen. Desde luego que parece un contenido que tendrá más repercusión que la posibilidad que daba *Buzz! Multiconcurso* de elaborar preguntas para compartirlas.

Sony nunca ha sido, en ninguna generación de consolas, la primera en comercializarse. La Saturn salió antes que la PS1 y la Dreamcast lo hizo con antelación a la PS2

Microsoft se aproxima al entorno *online* desde otro ángulo. J. Allard y su equipo han puesto tanta energía en el Xbox Live porque pertenece a Microsoft, una de las organizaciones más conscientes de la importancia de Internet. Microsoft posee Hotmail y Microsoft lanzó Messenger. Microsoft es la razón de que existan los ficheros .wmv. Aunque no coseche tantos éxitos como otras empresas del sector, Microsoft conoce internet. Es como el que está obsesionado con la red, con su propio servidor en el dormitorio y una ristra de dominios personales desde donde ejecuta un *blog* alimentado a base de RSS, la página *web* de su grupo favorito o un foro japonés de fans de los juegos arcade, donde Sony aún es el tipo de la página de inicio alimentada por fuego angelical, con un mensaje de texto que corre por la página en llamativo texto rosa sobre fondo negro.

Microsoft sabe que la gente se da cuenta de cosas como los contadores de los foros de Internet. Microsoft sabe que las redes "para hacer amigos" han logrado en los últimos años unos niveles de actividad sencillamente absurdos. En un campo más amplio, Microsoft sabe que el éxito de los móviles se debe en gran parte a que puede enviar y recibir mensajes cortos. Microsoft tenía todos estos factores en mente y ha trabajado en la funcionalidad de las consolas del futuro, y Sony está tomando buena nota de la experiencia. Que Microsoft gaste tiempo y dinero en generar servicios que pueden ser usados, o no, por quienes tengan una 360. Que Microsoft investigue en cómo distribuir mejor parches y demos de juegos de consolas. Que Microsoft se arriesgue y equivoque cuando el número de usuarios aún es relativamente pequeño. Luego, entras tú y aprovechas que otro ha limpiado la casa. Ahora Microsoft da un paso más allá y renueva su interfaz y sus opciones online, incluyendo pociones para juegos sociales y la opción de ver películas bajo demanda.

Pero Sony sabe que la mayoría de los estudios no son muy amantes del juego *online*... o, al menos, no de cierto tipo. Seguro que Vivendi es muy feliz con los más de 50 millones de euros de las suscripciones a *World of WarCraft* dejan en sus arcas cada mes, pero no estaban tan satisfechos quienes lo han pasado mal porque los nuevos lanzamientos no han alcanzado las previsiones de ventas porque han salido al mercado al mismo tiempo que otros juegos con más tirón o porque los jugadores alargaban mucho la vida de juegos como *Halo 3* o *Call of Duty 4* a través del online. *CounterStrike* es posiblemente el ejemplo más claro; lo juegan cientos de miles de personas, que a menudo sólo juegan a este juego y llevan años jugándolo, eso por no hablar de los juegos de rol online, como el ya mencionado *World of Warcraft*, que puede ser el único juego para algunos de sus millones de usuarios.

Los juegos con servicios activos largos son los compañeros más valiosos de los jugadores que se mueven en presupuestos ajustados. Sólo tienes que fijarte en qué compañías son las que producen los mayores juegos *online* para consola. Microsoft publica la serie *Project Gotham Racing*, *Halo* y *Perfect Dark Zero*. Sony publica la serie *Socom*, que con diferencia fue el título *online* más popular para PlayStatiob 2. Ubisoft ha hecho también muchas contribuciones, pero ¿dónde se ha metido el resto de la importante actividad *online* de estudios independientes para consola? Como último detalle, piensa en esto: ¿habría sido tan desastrosa la actividad *online* de Electronic Arts con la Xbox original si hubiera sido la única manera de jugar a sus juegos?

ALGUNAS CONCLUSIONES

¿Cuál es la consola que apareció entre las diez palabras más buscadas en Google en 2005? Para sorpresa de muchos, no fue la PlayStation 3 ni la Revolution de Nintendo, sino la Xbox 360. La búsqueda mundial a golpe de teclado en la red ofrece dos conclusiones: primera, que el mundo cada vez está más loco por los videojuegos, y segunda, que ya no hay dudas sobre la capacidad de Microsoft para organizar la forma de juego.

En cuanto al perfil de Sony, parece que quiere ser el nuevo Nintendo y dirigirse a toda la familia. No de la misma manera en que Microsoft imaginó que 360 funcionará en los hogares, sino tu hermana diseñando trajes para los personajes de sus juegos, mami viendo fotos y papá charlando con la familia... piensa en *Singstar, Buzz!* o *EyeToy; son* experiencias que van más allá de las barreras convencionales del videojuego para llegar a un público universal.

Microsoft dejó de tener hace dos años la ventaja de lanzarse antes que sus rivales, pero la batalla no está definida. Es revelador el hecho de que Sony nunca haya sido, en ninguna generación de consolas, la primera en comercializarse: la Saturn salió antes que la PS1 y la Dreamcast lo hizo con bastante antelación a la PS2.

En última instancia, es el apoyo de los distribuidores, más que los formatos de disco óptico o de alta definición o la actividad *online* o cualquier otra cuestión, la que define si Sony ha ganado o no la guerra de consolas. Lo cual no significa que no haya sitio para tres consolas de próxima generación, no ya en el mercado sino en cada hogar (es posible que la mayoría de lectores de EDGE hayan encontrado espacio en sus salones para una PS3 por su exclusividad, una 360 por su sólido servicio *online*, y una Wii para aportar lo que podríamos llamar "la diferencia Nintendo"). ¿Volverá a ser en esta generación tan marcada la distancia entre la consola más vendida y la segunda? EDGE apuesta por que la batalla resultará más reñida en esta ocasión.



especialistas en video_juegos

WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

902 110 453

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

NOVEDADES Y PROXIMOS LANZAMIENTOS





PSP







LINEA PLATINUM



PROMOCION ESPECIAL



NOVEDADES Y PROXIMOS LANZAMIENTOS






SONY
START
SELECT
L
R

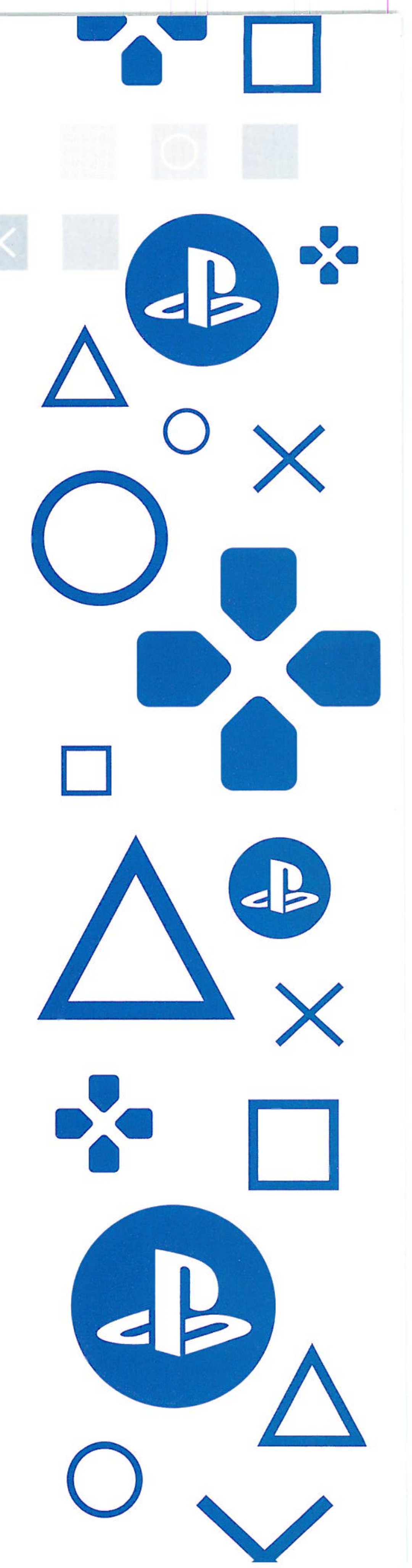
TODO SOBRE LA PS3

A veces el mejor indicador de cómo va una compañía es lo que hacen sus competidores. Así, la proclama de Microsoft cuando iba a salir la PS3 de que "el juego de próxima generación ya está aquí" no era tanto una afirmación orgullosa de que Xbox estaba ya consolidada como la iniciativa de una compañía asustada. Claramente era una reacción al grito de guerra de Sony de que "la nueva generación empezará sólo cuando nosotros lo digamos". Pero un fabricante que hubiera confiado plenamente en su producto habría ignorado esas afirmaciones y se habría centrado en ganar terreno mientras estaba en cabeza en solitario del mercado de la nueva generación.

La falta de seguridad de Microsoft contrasta con su postura pública. En el E3 de 2005 sostuvo que alcanzaría los 10 millones de consolas Xbox 360 vendidas antes de que Sony vendiera la primera de las suyas. PlayStation3 apareció a finales de ese año en Japón y Estados Unidos y en Europa en marzo de 2006, con un parque instalado mundial de la Xbox 360 de algo más de 4,5 millones de unidades.

La unidad HD DVD de la Xbox 360, preparada en poco tiempo para conceder a la plataforma más competitividad con el enfoque de Sony, conllevó un giro hacia juegos de carácter más familiar y el anuncio estratégico de los primeros detalles de *Halo 3,* al mismo tiempo que Sony ultimaba su propio lanzamiento de la PS3. Pero cuando Toshiba anunció en 2008 que dejaba de fabricar ese formato se desvanecieron las ambiciones de Microsoft, sin que de momento haya mostrado intenciones de optar por el Blu-ray.

El proceso de nacimiento de la PlayStation 3 fue difícil para Sony, a veces casi cómico, pero la consola ya está en manos de millones de usuarios. En este reportaje echamos un vistazo más de cerca a algunas de las razones por las que, pese a algunas torpezas por parte de Sony, sigue siendo tan alta la demanda de su consola.



EL PLAN DE JUEGO INICIAL



LA CONSOLA DE SONY ES DIFERENTE AL RESTO, PERO ¿EN QUÉ SE DIFERENCIA EXACTAMENTE?

Intenta mirar más allá de sus relucientes curvas negras, de las decenas de miles de polígonos que mueve por una pantalla de resolución 1.080p sólida como una roca, y escucha. ¿Oyes algo? Escucha con más atención. Ese ruido que casi no se aprecia es el sonido de un dispositivo creado para situarse en el centro mismo del salón, para ser el eje del llamado estilo de vida digital. Se supone que los dispositivos actuales no deben ser ladrillos feos y ruidosos, y la PS3 se ha construido con la filosofía de ser discreta. La máquina de Microsoft, en comparación, parece... bueno, parece una máquina.

Puede que esto no parezca importante para diferenciarse de la competencia, pero sirve para ilustrar la falta de elegancia del diseño de Microsoft, y convierte la Xbox 360 en un cacharro que sigue firmemente anclado en la categoría de las consolas de videojuegos, por muchas funciones no relacionadas con los juegos que incluya dentro de su tosco diseño, aunque queda por ver qué cambios conseguirá con su nueva interfaz, más accesible para el usuario no experto, y los avatares.



La experiencia de la PlayStation 3 es más sutil, visualmente más discreta

Los chillones verdes y naranjas del frontal de la Xbox 360 suponen la plena confirmación de que este equipo se ha quedado a residir en los valles de tonos pastel de Videojuegolandia. La experiencia de uso de la PlayStation3, en cambio, es más sutil, visualmente más discreta, un refinamiento que proporciona la interfaz XMB (barra multimedia), introducida por Sony por vez primera en la PSX y más recientemente en la PSP y en su televisor plano Bravia de gama alta. No hay nada en su apariencia que recuerde a los videojuegos. Para acceder a los juegos, de hecho, hay que pinchar a la derecha, tras recorrer cinco opciones del XMB.

En el modo de visión fotográfica se aprecia plenamente la agudeza de la visión de Sony para tomar el control del hogar. Si extraes los datos de una fuente de memoria externa o de su disco duro: la consola te permite ver fotos ofreciéndote la oportunidad de rotarlas o hacer ampliaciones con el zoom, pero además puede seleccionarse también un modo secundario para diapositivas. Esto te transporta a una deslumbrante superficie blanca de laboratorio sobre la cual se disponen tus fotos en una línea continua. Cada una renderizada e iluminada en 3D en tiempo real: algunas son fotos tradicionales de colores saturados, otras tienen bordes al estilo Polaroid; de vez en cuando aparecerá un grupo de negativos (renderizados como si fueran negativos reales de tus fotos). Las indicaciones de fecha tomadas de los datos de las imágenes, mientras tanto, aparecen a un lado como si estuvieran escritas a mano con un lápiz. No resultará especialmente práctico si necesitas ver con urgencia lo bien que quedó aquel atardecer en la playa, pero es condenadamente elegante y encaja a la perfección con el tono y el perfil que caracterizan a la PS3: es decir, el dispositivo multimedia todoterreno más sofisticado que hayas visto jamás.

Ese enfoque multiuso incluye la reproducción de audio: el XMB dispone tu música igual que su equivalente en la PSP. Elige una pista (MP3, AAC, etcétera) y podrás acceder al audiovisualizador integrado. La retroalimentación visual de la PS3 muestra más clase y resulta más agradable y fluida, mientras que la Xbox 360 realiza su labor en un entorno más angulado y psicodélico.

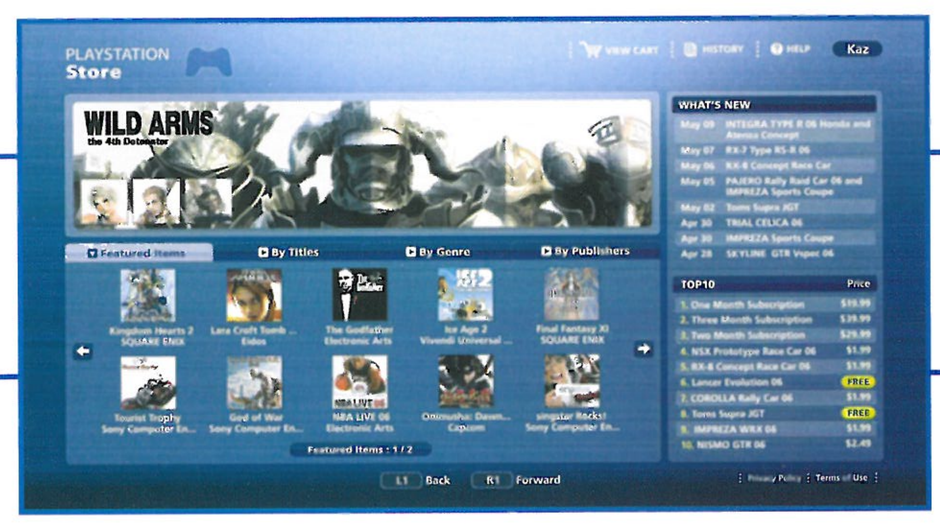
Las opciones de vídeo, por su parte, muestran otro aspecto del frontal de la PS3 que será pasado por alto en un primer vistazo superficial, pero que con el uso resultan de ese tipo de ideas que van tanto con el diseño de la PS3.

Ken Kutaragi, ex presidente de Sony, con un prototipo de PS3 en la inauguración del E3 de 2005.

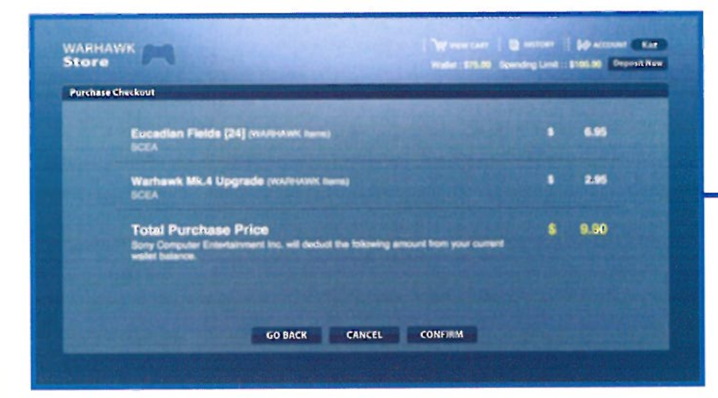












DE COMPRAS CON SONY

La PlayStation Store Sony parecía un poco ortopédica y escasa al principio, pero el tiempo y algunas actualizaciones están contribuyendo a dotarle de la personalidad y los títulos que lo conviertan en una herramienta útil de descarga de contenidos

ENTRAR EN LA TIENDA

Con un aspecto muy similar al diseño de una cibertienda más o menos convencional, y por tanto con un estilo acogedor y limpio, la sección frontal organiza todo lo que hay disponible en grupos: vídeos, juegos completos para PS3 y PSP, y elementos diversos como complementos de juegos. Además, después de las últimas actualizaciones, puedes optar por ver sólo los últimos títulos, los juegos familiares o los contenidos recomendados.

DESCARGAR JUEGOS ENTEROS

Hay ya una cantidad considerable de juegos donde elegir, la mayoría de ellos ha sido exclusivamente desarrollada para ser comprados en la Store. Están divididos en 11 categorías diferentes. El precio también oscila, aunque la mayoría está en torno a unos 8-10 euros). Las descarga de cada juego están vinculadas a la identificación de los usuarios.

REVIVIR EL PASADO

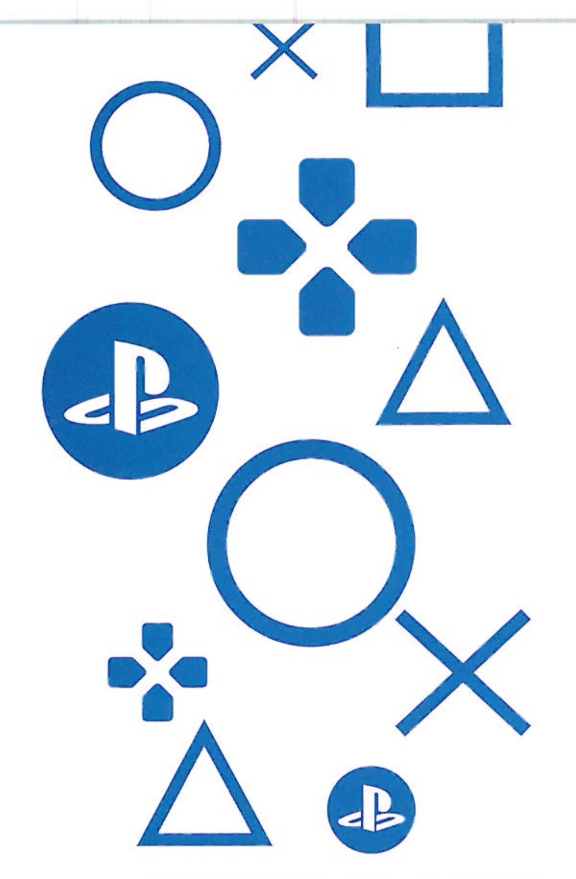
Tal como afirmó Sony en el lanzamiento de la consola, se pueden comprar juegos antiguos; de momento, de PlayStation One. Entre ellos, *Command&Conquer, Crash Bandicoot* o *WipEout*

CONSTRUIR A MEDIDA

Muchos juegos ofrecen elementos adicionales que se pueden comprar para suplementar lo que se suministra en los discos. Desde armas hasta ropajes para los personajes, e incluso episodios nuevos, todo el material estará disponible aquí, clasificado por títulos: hay una parte que se ofrecerá gratis, y otra que se venderá a un precio reducido. En algún momento empezarán a estar disponibles para la descarga álbumes musicales e incluso películas enteras.

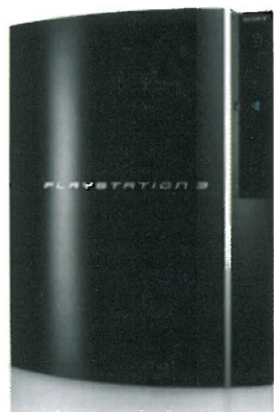
TAMBIÉN PARA PSP

Tambíen puedes comprar juegos en la Store para la PSP que se descargan en la memory stick duo de la consola portátil mediante el cable USB. La oferta incluye también títulos de PS1.

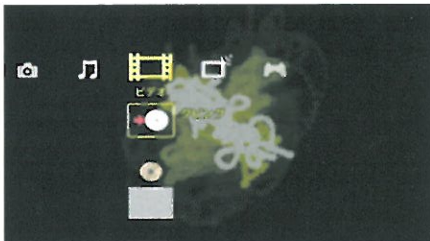








Hay prototipos de la PS3 en varios colores, pero de momento sólo estará a la venta en negro. La consola llegó en dos versiones a Norteamérica: una con disco duro de 60 Gb, wi-fi y ranuras para memoria externa, y otra de 20 Gb sin extras.





La barra de la PlayStation, conocida como XMB, se usó primero en la Sony PSX (arriba), lanzada en Japón en 2003.

El Cell de la PS3 decodifica múltiples vídeos en alta definición 1.080p en tiempo real, de modo que cada vídeo almacenado en tu disco duro aparece en miniatura mostrando su contenido en movimiento. Puedes editar el aspecto de esas miniaturas eligiendo que muestren el comienzo de su ciclo desde, digamos, el segundo 15. (¿No le ves sentido? Imagina tener diez tráilers de películas y que todos comienzan con la pantalla de clasificación por edades y los logos de los estudios antes de mostrar alguna acción: ¿cuánto más fácil sería tu vida si tus miniaturas mostraran contenido que pudieras identificar al momento?)

La navegación por internet es igualmente elegante, y ofrece hasta seis ventanas simultáneas alineadas en una rejilla, cada una de las cuales se agranda para subir al primer plano de la imagen cuando se seleccionan. Como pasa en cualquier navegador, puedes cambiar los tamaños de las fuentes, lo que mejora su comodidad en televisores de definición estándar, y ofrece soporte para contenido Flash y demás (como el resto del sistema operativo, el navegador se actualizará con el tiempo para garantizar la plena compatibilidad con futuros desarrollos tecnológicos). Puede conectarse un teclado inalámbrico o unido al puerto USB para introducir datos, aunque Sony parece convencido de que su interfaz numérica de tipo *pop-up* y estilo *keyboard,* versión de la que también funciona en la PSP, cubrirá las necesidades de la mayoría de usuarios con su predicción del texto.

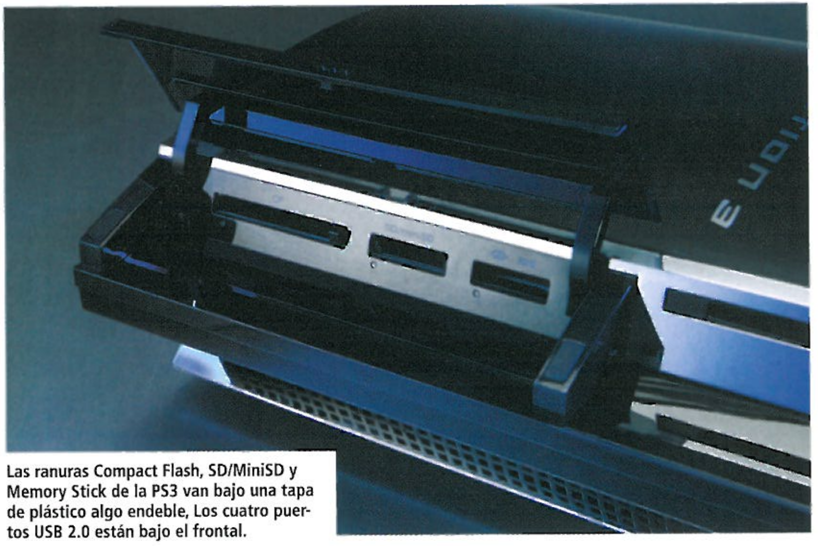
Conectar otros dispositivos externos es fácil gracias a la tecnología Bluetooth. Pero el dispositivo que es más probable que uses conectado a la PS3 es la PSP, mediante wi-fi (tal cual o a través de una red local), para entrar en lo que Sony denomina modo Remote Play. Una vez hecha la conexión, se abre una pantalla negra en tu televisor con la leyenda "Remote Play en marcha". Tu PS3 está ahora bajo el control de tu PSP: la consola base está tomando los datos que en condiciones normales estaría renderizando para el televisor, comprimiéndolos para la portátil y enviándolos como un *streaming* de vídeo. El Remote Play funciona con cualquier "contenido multimedia de tipo lineal", lo que significa que puedes usar la PSP para acceder a CDs, DVDs o discos Blu-ray que estén en la unidad óptica de tu PS3 o en su disco duro. Puede activarse en cualquier momento: podrías empezar a ver una película en el salón, detenerla, pasar a modo Remote Play, irte al dormitorio y seguir viéndola en tu PSP desde el momento exacto en que congelaste la acción en la consola de sobremesa.

Pero de momento muy pocos juegos han utilizado la opción de conectar las dos consolas para utilizarlas en un mismo juego, excepto





El juego *F1* propio de Sony usó las SPUs de Cell para crear efectos increíblemente efectivos de lluvia sobre la lente de la cámara. También es evidente el uso de SPU en *Heavenly Sword* (derecha) de Ninja Theory, que dedica una unidad entera a calcular el movimiento de la larga melena de su heroína. Lástima que el resultado final decepcionara algo sobre lo que se había visto.





Las ranuras Compact Flash, SD/MiniSD y Memory Stick de la PS3 van bajo una tapa de plástico algo endeble, Los cuatro puertos USB 2.0 están bajo el frontal.

usos casi testimoniales como el que realizó *Formula 1 Championship Edition* de la portátil como retrovisor del coche. Los planes de Sony para su Remote Play son una prolongación de su tecnología LocationFree TV, y puedes conectar una PSP a la PS3 por medio de una conexión P2P a través de internet y así aumentar su utilidad. De modo que, si te quedas dormido viendo la película puedes recuperar el final en tu hora de la comida al día siguiente, en el trabajo. O compartir tus fotos desde casa con tus colegas. Podrás usar el navegador web de la PS3 desde la PSP.

En cuanto al soporte de vídeo, la decisión de Sony de optar por el formato Blu-ray ha constituido la maniobra más analizada de su estrategia. Pero los juegos se están volviendo más grandes. Siempre se contó con que el DVD sería superado, y la lógica de Sony ha dictado que es más sensato empezar desde el principio con una tecnología emergente a tener que realizar la transición en cinco o seis años y que otra consola tome la iniciativa. La mejor prueba es la decisión de 360 de optar por un lector externo de HD DVD, tanto por el hecho de que era externo a la consola como porque el formato ya ha desaparecido.

El formato Blu-ray ha constituido la maniobra más analizada de la estrategia de Sony

Pero lo que los jugones analizarán será la capacidad de la PS3 para jugar, naturalmente. Y lo cierto es que los juegos del lanzamiento no lograron tener el tirón esperado, ni *Resistance*, ni *MotorStorm* ni *Heavenly Sword* fueron vendeconsolas, aunque los dos primeros están entre los tres títulos más vendidos el primer año de la consola, junto a *Formula 1 Champioship Edition*. Incluso ahora, cuando ha hecho dos años desde que la consola salió al mercado japonés, el único título que puede alzarse con el marchamo de calidad excepcional en exclusiva es *Little Big Planet*, y hay que esperar a las cifras de ventas navideñas para ver si atrae a los jugadores. Eso por no hablar de títulos que defraudaron, como *Lair*.

En cuanto al juego online, los títulos han demostrado que se limitaban a seguir la estela marcada por la 360, con mensajería y listas de amigos, así como chat de voz en títulos compartidos con la consola de Microsoft, como *Call of Duty 4*. Una vez más, puede que *Little Big Planet* marque la diferencia gracias a su contenido creado por los usuarios.

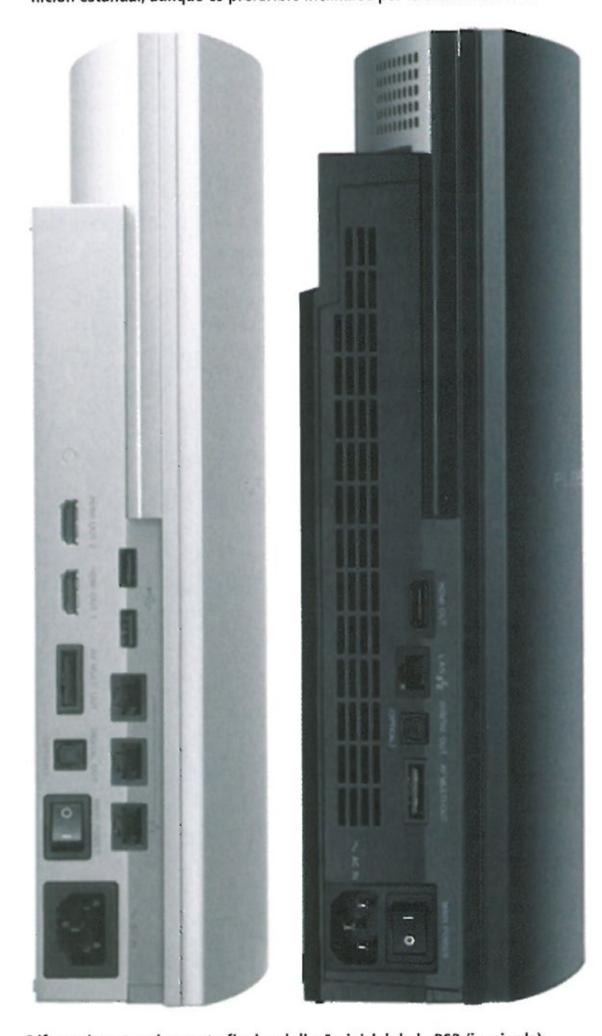
Eso sí, uno de los miedos que precedieron al lanzamiento de la consola, el desabastecimiento, no se produjo porque Sony retrasó el lanzamiento de la consola en Europa hasta tener fabricadas las consolas que preveía iba a demandar el mercado, cuando comprobó que fabricar el diodo azul del lector de Blu-ray era más laborioso de lo esperado.

¿Quién no quiere una PS3? Cuando salió la consola en Europa muchos dijeron que los 600 euros que costaba inicialmente echarían atrás a muchos consumidores, y el tiempo ha demostrado que tal vez ha ralentizado el cambio de generación de consola en los seguidores de Sony. Hasta pasado un año de la puesta a la venta en España no se superaron las 100.000 unidades vendidas. Claro que en este tiempo el sector ha vivido el boom de la Wii y las bajadas de precio revolucionarias de la 360, que llevaron a Sony a bajar el de su consola, de forma que actualmente se encuentra la consola de 80 gigas con un juego por 400 euros, pero también es cierto que ahora la 360 de 60 gigas con dos juegos está a la mitad de ese precio. Son precios ya no tan caros, más si no olvidamos que hace 20 años pagábamos más por la máquina de juegos más potente de aquella época (el Commodore Amiga A500) y que las máquinas actuales bajan sus precios a una velocidad bastante más rápida. ¿Vale una PS3 200 euros más que una Xbox 360? Desde luego, el desembolso es un problema mayor para los que se animaron a sumarse a la alta definición hace 12 meses con la Xbox 360, y para aquellos que se hayan gastado 3.000 euros en una tele plana 720p que ya está demostrando que resulta no estar demasiado preparada para el futuro…





Con retoques, el navegador web de la PS3 se acopla a una pantalla de definición estándar, aunque es preferible inclinarse por la alta definición.



Diferencia entre el aspecto final y el diseño inicial de la PS3 (izquierda). Presentada en la E3 de 2005, la original incluía dos salidas HDMI para ver vídeo simultáneo en varias pantallas. La mayor ventilación es otro cambio.

Blanco y Negro

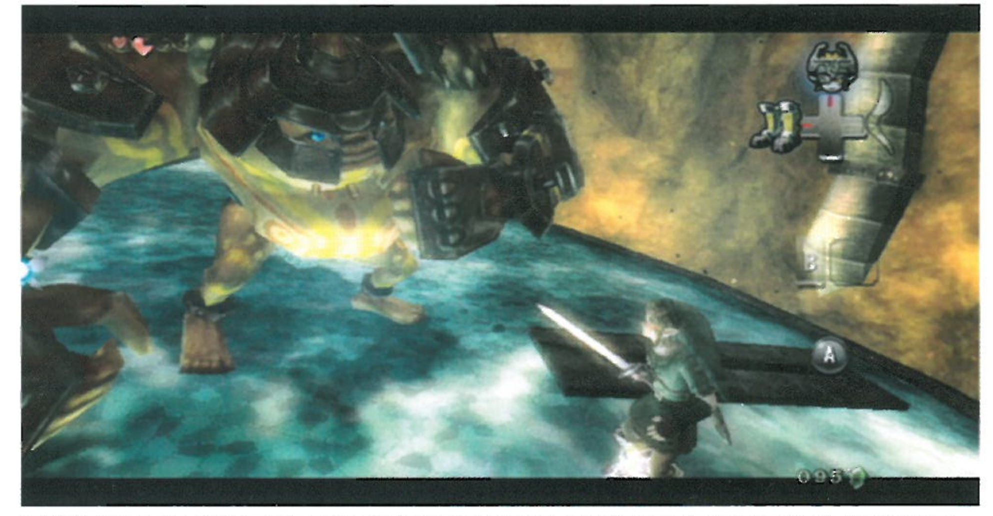
Por primera vez los jugadores pueden elegir de verdad. Pero ¿qué tal son en realidad estas consolas tan radicalmente distintas?

Sólo dos días de diferencia, pero una distancia de millones de años-luz. Nunca se había producido una situación como esta. El 17 de noviembre de 2006, PS3 salió a la venta en Estados Unidos. Wii llegó 48 horas más tarde. Si colocas ambas bajo tu televisor, la diferencia entre ellas es tanta que resulta casi divertida. Una es negra, pesada, cara, y la otra brillante, compacta y barata. Se parecen lo que un huevo a una castaña. Enciende una y se escuchan unas piezas orquestales sobre un menú neutro, que deja los juegos al final de un amplio espectro de opciones de ocio multimedia. Enciende la otra y tendrás la promesa de Iwata de no tener nunca el juego a más de cinco segundos de distancia. Ha habido batallas entre consolas antes, pugnas entre modelos que levantaron lealtades tribales en torno a una serie de especificaciones y un catálogo de juegos, pero, con independencia del bando que eligieras en las guerras entre Amiga y ST o entre Mega Drive y SNES, nunca hasta ahora se había producido un contraste tan acusado como el abierto entre la PS3 y la Wii. Desde el precio hasta el posi-



Aires multimedia

Los que ya tienen una 360 se habrán formado su propia opinión sobre la utilidad de conectar una cámara digital a su consola, o enviar fotos o vídeos desde su red doméstica, pero para gran parte del mercado objetivo de la PS3 esa idea es nueva y atractiva. La aplicación para ver imágenes de la PS3, que trata cada foto como si fuera un objeto físico –renderizado, iluminado y móvil–, es más impresionante que el enfoque funcional seguido por la 360. Y maneja tu colección de música digital (la utilidad de la 360 depende de más bien de lo organizado que seas con las etiquetas identificativas de tus MP3). El mando a distancia opcional completa el paso de la PS3 a la categoría de dispositivo gestor del entretenimiento del hogar, permitiendo a los no jugadores evitar esa parte de sus capacidades. Su diseño está en la línea de la propuesta estética de la división de entretenimiento doméstico de Sony.



Twilight Princess fue el título clave del lanzamiento de la Wii: algo extraño para ser un título retrasado para GameCube. Pero pocos fans de Nintendo renunciaron a él, y demostró magníficamente las posibilidades del mando.

Resulta imponente, elegante y brillante hasta rozar lo inverosímil, inesperadamente pesada e imposible de coger con una sola mano

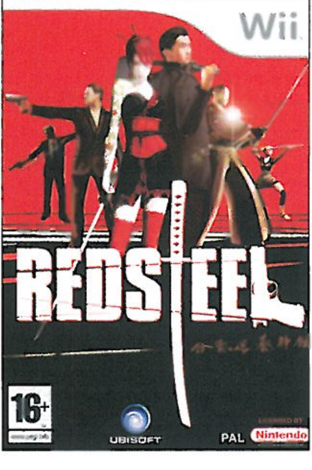
cionamiento en el mercado, desde la estética externa hasta la arquitectura interior, desde la filosofía hasta su construcción, estas dos grandes máquinas han agrandado la definición del *gaming*, incorporando nuevos territorios que estaban mucho más allá de lo que se ha explorado/explotado hasta ahora.

Ambos equipos se convirtieron en un realidad tras años de incertidumbre, especulaciones, expectación y promesas. Todo eso se acaba cuando te sientas en tu sofá, enciendes tu tele y te asomas al presente de los videojuegos. El contraste es máximo, en todos los sentidos. El mando de la Wii se pierde en el manojo de mandos a distancia que se arraciman en tu salón, haciendo real su promesa de sacar los juegos de las manos de los jugadores y ponerlos en manos de las familias. El de PS3 se pierde en el barullo de mandos, mostrando que pertenece a una estirpe que lleva más de una década al frente de la industria. En realidad, hay muy poco que puedas ver o hacer o sentir con una de las máquinas que puedas siquiera imaginar experimentar con la otra.

Una excelente ironía de ese contraste entre ambas consolas es que aunque al principio muchos pensaban que tendrían que redecorar el comedor para tener espacio suficiente para jugar a Wii, al final resulta que es PS3 la que puede provocar los peores dolores de cabeza al respecto. No tanto por su tamaño como porque su forma y su estilo exigen que ocupe el centro del escenario. La PS3 resulta imponente, elegante y brillante hasta rozar lo inverosímil (durante los primeros segundos, al menos, antes de que atraiga las motas de polvo y quede envuelta en una película de suciedad): inesperadamente pesada e imposible de coger con una sola mano. Pero, colocada en un *rack* de una instalación hi-fi, pierde buena parte de su encanto, a pesar de que su estilo discreto y su funcionamiento silencioso le otorgan de un innegable estilo que encaja con el equipamiento AV que tengas.

En cambio, la Wii lleva ranuras para casi todo, y ha quedado muy claro que no tienes que tener la forma física de Nadal para poder jugar con ella. La barra del sensor no molesta y permanece casi invisible en lo alto de la pantalla –su ligereza y su excelente conectividad pueden empujarte a invertir en algo que impida que vaya moviéndose por toda la casa– y funciona bien si los jugadores quieren relajarse, sentados o de pie, enfrente o en diagonal de la pantalla. Y aunque pocas cosas superan la satisfacción de machacar un *ace* con todo el cuerpo, puedes jugar perfectamente al *Tennis* tumbado en el suelo. En realidad, aunque unas cuantas horas de juego continuo (contraviniendo los consejos de tomarse descansos a lapsos regulares, y de asomarse a tomar aire fresco abriendo la venta-





Las cajas de los juegos son objetos funcionales más que de deseo: el blanco exterior de la Wii se ve animado por su *box-art*, y el formato del de la PS3 no aporta mucho a su exterior.



na) sí que se cobran su precio, los síntomas son una incipiente tirantez muscular, no el sudoroso agotamiento y la falta de aliento que sugerían algunos de los más entusiastas vídeos promocionales iniciales. Se trata de una actividad anaeróbica, y cuanto más te familiarizas con el mando –que es un proceso bastante rápido, por lo demás–, más suaves se vuelven tus movimientos. Se ha hablado de aseguradoras especializadas en los daños provocados por el mando de Wii, pero lo cierto es que con un ligero movimiento puedes controlar los juegos.

Pero ¿qué contraste se puede ver en pantalla? La línea de división más contundente es la que separa el Cell y la GameCube sobrealimentada. Tal como cabría esperar, la apariencia de las dos consolas es tan dispar en pantalla como en todo lo demás. Los juegos de la PS3 se recrean en el detalle, se muestran densos y fluidos en su movimiento. Los juegos para Wii, al menos de momento, están llenos de planos geométricos, bordes dentados y texturas borrosas. Desconcierta un tanto pensar que la GameCube puede producir gráficos de primera categoría (véase *Wind Waker* o *Resident Evil 4)* y, sin embargo –a pesar de emplear una arquitectura semejante–, pocos juegos de Wii han logrado mejorar, o al menos igualar, esa excelencia. ¿Cuánto importa, en realidad? Lo que es evidente es que los gráficos sirven a las necesidades de los juegos, como debería suceder siempre si son buenos. Los juegos de wii no necesita HDR ni mapeado *parallax;* los buenos suelen jugar más con la claridad, inmediatez y encanto.

Esa disparidad tecnológica tiene implicaciones a largo plazo: la PS3 tiene un potencial enorme para aumentar su liderazgo visual, sobre todo ahora que ya se está empezando a domar el procesador Cell y empiezan a actuar los filtros 1.080p. Wii, tiene una tecnología visual y de potencia ya obsoleta pero sus límites están en la imaginación artística. Con todo, existe un punto de similitud: ninguna conseguirá que odies a tu televisor. Un síntoma del abismo entre las máquinas es que la prueba, en el caso de la PS3, consiste en ver cuánta potencia visual le queda cuando la conectas a un televisor de tubo con definición estándar (respuesta: mucha) y cómo se comporta la Wii cuando escalas su señal para conectarla a un televisor en alta definición (respuesta: sorprendentemente bien).

Pero, aunque no dejen en mal lugar nunca a tu televisor, es probable que la disparidad entre las consolas te deje deseando lo mejor de ambos mundos. La idea de una máquina con la potencia bárbara de la PS3 y la flexibilidad de control de la Wii ejerce un atractivo insoslayable. Sony argumentaría que dicha máquina ya existe, gra-



Conéctate a tus amigos a través de Xbox Live...
...¡y a todo lo que más te gusta!
Vive tu momento Xbox 360
desde 179,99€ P.V.P.R.
Jump in.
XBOX 360 LIVE

cias al Sixaxis y al DualShock3, pero esta afirmación bordea los límites de la verdad. Tal vez el problema del rechazo de gran parte de los jugadores al Sixaxis y su detección de movimiento radique en que corroboró el razonamiento de Nintendo: para que funcionen los juegos basados en movimiento tienen que estar concebidos desde el principio como tales. En todos los títulos que utilizaron su sensibilidad al movimiento, ésta parecía artificiosa y forzada, como el uso que se hacía en *Heavenly Sword* al poder guiar las flechas inclinando el Sixaxis, por no hablar del control fallido de los dragones protagonistas de *Lair*, que tanto prometían.

Sony tiene razón al pensar que el DualShock es efectivamente una especie de idioma universal de la industria actual del videojuego, pero la similitud demostró no ser garantía de satisfaccion, de ahí que finalmente tuviera que sacar a la venta la nueva versión del DualShock, con la vibración ya habitual a los jugadores, que habían percibido el cambio de esta sensación por el control de movimiento como una pérdida que resultaba verdaderamente sustancial, a lo que se une el rechazo de desarrolladores como Hideo Kojima, que es probable que nunca pensase realmente en diseñar *Metal Gear Solid 4* como un juego en el que la detección de movimiento sustituyese a la vibración del mando.

Inesperadamente, en parte eso deja claro lo acertado de las unidades vibradoras de la Wii. El Remote, que encaja a la perfección en tu mano, está lleno de vida. Su temblor es el de esa misma sacudida enérgica que convirtió a *WarioWare Twisted!* en una experiencia táctil tan sugerente, y su aplicación en el juego –en los títulos de Nintendo, por lo menos– es astuta, pues brinda una retroalimentación a diversas acciones y alerta al jugador sobre todas sus posibilidades. Junto con el pequeño altavoz que aloja cada unidad, personaliza la experiencia de juego y produce un efecto intenso, desde el pequeño identificador, que ayuda a distinguir a cada jugador en los juegos multijugador, hasta las espeluznantes interjecciones que exclama Midna como nuevo compañero de Link.
El Nunchako –una vez más, incluso más pequeño de lo que muchos esperaban– resulta también increíblemente cómodo para la mano, aunque el cable que lo une con el Remote, pese a ser muy largo, es un molesto recordatorio de los viejos y malos tiempos en que los mandos eran intolerablemente incómodos.

La sensibilidad al movimiento resiste bien el análisis más exigente, y las posibilidades de puntero del Remote se convierten en un vínculo instintivo entre la pantalla y tú: pronto te cuesta recordar cómo lo hacías antes para jugar sin él. No obstante, parece ser un problema que a veces se pierda el rastro del mando, lo cual se remedia presionando los botones de sincronización que se encuentran junto a la ranura de la tarjeta SD bajo la tapita frontal de la Wii y –algo bastante irritante– dentro de la carcasa de la batería del Remote (la PS3, por cierto, a diferencia de la Wii y la 360, no lleva botón de sincronización en la propia consola, pero detecta los mandos de forma fiable y automática, y les envía una señal de desactivación cuando la apagas para ahorrar batería). Menos convincente es el mando clásico, cuyos botones Z traseros van colocados de modo tan extraño que parecen igualmente incómodos para manos grandes y pequeñas, y su única ventaja verdadera sobre un controlador para GameCube es el D-pad.

Pero es en este punto del contraste –el icónico Sixaxis frente al iconoclasta Remote– donde empieza a quedar claro que, en el fondo, estas consolas tienen más en común de lo que cabría pensar. Es fácil, después de un año de expectativas alimentadas por el bombo publicitario, olvidar lo inverosímil que habría resultado hace poco sugerir que tanto la sucesora de la GameCube como la de la PS2 incluirían ambas tecnología sensible al movimiento. Las implantaciones modernas de tecnologías antiguas que han fracasado antes por culpa de un rendimiento deficiente y falta de soporte, suponen una visión extraña del futuro de los videojuegos.

Es difícil calibrar el papel que desempeñan en ambos sistemas. En el caso de la Wii, aunque es evidente la sensación de magia (por no mencionar la efervescencia de endorfinas) que te embarga cuando tomas el control físico de lo que sucede en pantalla, sobre todo cuando cuentas con Motion Plus, y pronto nos damos cuenta que está en clara ventaja frente a los títulos a los que se juega sentado.

Y así, igual que la pantalla táctil se convirtió en la tecnología básica de la DS, no sólo la detección de movimiento sino también el puntero han cobrado importancia en la consola, al permitir moverse por la pantalla de la forma más intuitiva posible. La PS3 ha tenido que afrontar un reto distinto, puesto que la implantación del control de inclinación en juegos diseñados para jugarse con *pads* ha seguido en la tradición de todo un historial de insatisfacciones. El papel del Sixaxis fue quedando cada vez más mermado y las voces insistentes de los jugadores llevó al final a Sony a sacar el modelo DualShock 3, que vuelve a la clásica vibración tan añorada por los jugadores y gran parte de desarrolladores. Todo esto ha dado lugar a que ahora haya más posibilidades donde elegir. Aun así, el Sixaxis no ha



Míirame

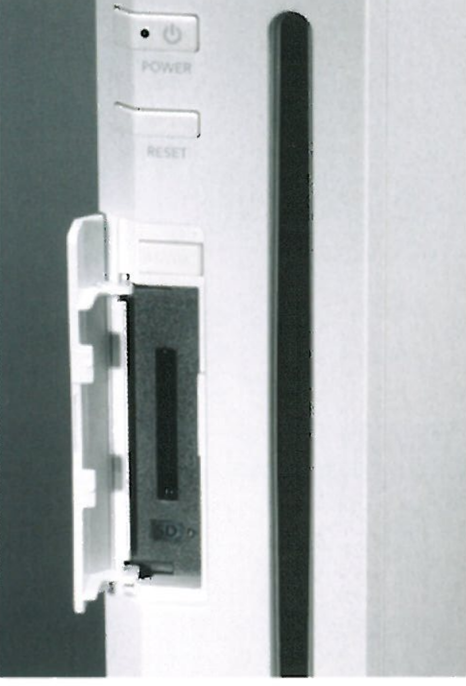
Tanto la PS3 como la Wii ofrecen identidades de jugador fijas, una identificación de usuario en el caso de la primera y un Mii personalizado en la segunda. Las primeras revisiones del *firmware* de la PS3 han hecho evolucionar los iconos identificativos del usuario: ahora, al parecer, se ha perdido para siempre la posibilidad de tener tu propia personalidad *online* representada por un cepillo de dientes, a elegir entre cinco colores, con o sin dentifrico adherido. Lo que se muestra es una corta gama de caritas sonrientes, que contrastan bien con el fondo de color en perpetuo cambio de la interfaz. Mii, por otro lado, es una idea que algunos considerarán encantadora y otros desesperante. Pero, desde luego, poder cargar tu identidad en un Remote es todo un acierto, y, en el juego, las caras impasibles y los cuerpos desmembrados de amigos y familiares cobran carisma.



Área de crecimiento

El Wiimando es elegante y delgado, y parece más pequeño aún al lado de los otros mandos a distancia que tengas en el sofá. Accionarlo con energía mucho tiempo puede cansarte el brazo (aunque no se ha producido casi la temida wiitendinitis), pero con su estupenda ergonomía no hay el habitual tendón tenso que producen las sesiones largas de juego con un pad normal, aunque Nintendo tuvo que reforzar las pulseras para evitar que los mandos saliesen disparados ante gestos demasiado vehementes. . La otra capacidad principal del blanco Remote es hacer sonrojar de vergüenza al mando de la 360 que, no obstante, ha demostrado con el tiempo ser más cómodo al manejar los sticks y los gatillos que el Sixaxis.





El prístino exterior de la Wii esconde un montón de opciones. Una tapa frontal deja ver el botón de sincronización y la ranura SD, y la tapa superior la convierte en una GameCube, con puertos para tarjeta de memoria y mando.



desaparecido y caído en el olvido. Al menos es así de momento, cuando toques como el que le concede *Little Big Planet* al tener que agitarlo para quitarte el jefpack que te permite volar siguen dándole un punto encantador

Es un punto de evolución de la consola, y algo similar se vive en Nintendo. En DS tardaron una año en aparecer los títulos clave para la portátil *(Mario Kart, Animal Crossing, Nintendogs, Brain Training)*, y con los juegos de Wii todavía hoy se aprecia que las third parties tienen que afinar un poco más, aunque Nintendo ya ha demostrado lo que se puede conseguir con la consola con títulos como *Super Mario Galaxy, Metroid Prime 3* o incluso esa revolución con la entrada del jugador casual con *Wii Sports* o *Wii Fit.* No es posible experimentar un salto de la categoría del que ha dado Wii sin un periodo de transición.

Pero mientras que Wii afronta ese reto en concreto, es casi imposible agotar el potencial de la PS3. Con sólo sentarte en el salón sientes que irradia potencia. Se acusó a Sony de arrogante cuando mostró la consola, pero se ha demostrado que tenía razones para hacerlo. Pese a los agoreros que dan apenas dos años más de vida a la consola, sentirás que tu televisor de tubo catódico se ha quedado antiguo. PlayStation 3 pertenece todavía, por naturaleza, al futuro.

Es imposible predecir cómo será dentro de tres años el ecosistema de la PS3. En vez de presentar su consola como un hecho consumado y terminado, como hizo Microsoft, Sony ofreció al mundo una visión entrecortada y atormentada de su creación según se iban incorporando la sensibilidad al movimiento, el soporte *online* y la descar-



Resistance: Fall of Man **es para muchos el título del desembarco de la PS3: un IP original y exclusivo cuya continuación está próxima a salir.**

ga de juegos. Los cínicos pueden acusar a la compañía de ir asimilando las innovaciones de sus rivales –el calendario de algunos anuncios pone muy difícil no compartir esa impresión–, pero serían igual de críticos si Sony no hubiera respondido a las nuevas ideas de Microsoft y Nintendo. Eso sí, en cada aspecto la PS3 va a ir más allá. Sus características implican que Sony apuesta por reafirmar su liderazgo justo cuando la carrera de la potencia parece estar llegando a su fin. Quizá resulte complicado vender ahora en el mercado de masas la resolución 1.080p, pero no corre el peligro de verse superada durante el próximo lustro. Y la situación es parecida con la tecnología Blu-ray. Su capacidad extra nunca caerá en saco roto en manos de los más jugadores.

Es ese contenido descargable, naturalmente, el que debería suponer la clave para el desarrollo de la PS3. Sony siempre ha sido capaz de ofrecer el mayor surtido de software para su consola, y la llegada de la distribución directa y los micropagos sólo servirían para ampliar aún más ese catálogo. Y si se lleva a cabo el lanzamiento en España de Play TV, la consola puede servir para grabar y ver contenido de la televisión digital terrestre. El enfoque de un equipo para todo pensado para la PS3 (con pleno acceso a internet, apostando por Linux y un control nulo sobre sus juegos descargables, a diferencia de Live Arcade) significa que el contenido potencial disponible a través de la consola –desde software de oficina hasta TV en directo es casi ilimitado.

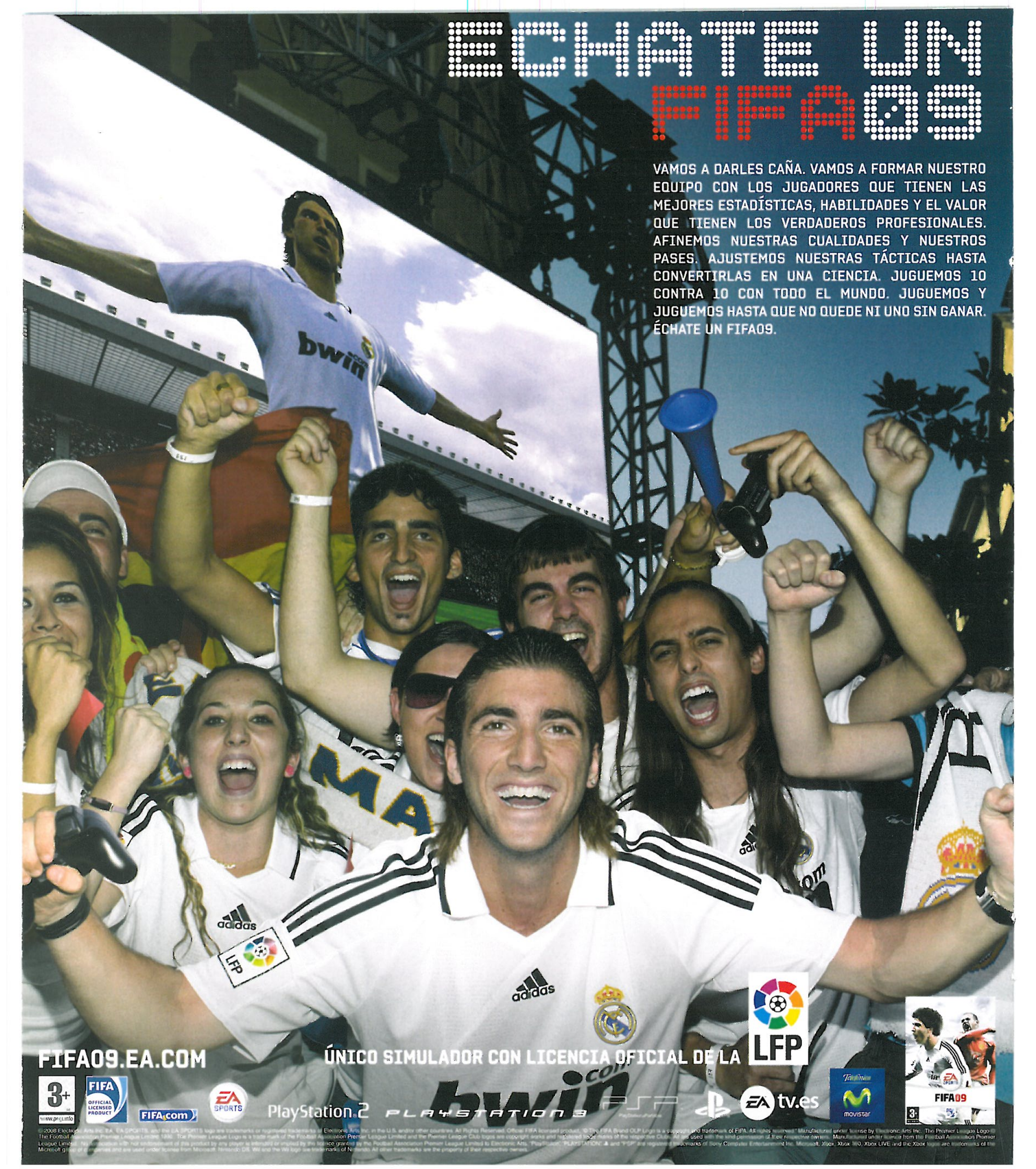
Al liberar el potencial de la consola, Sony se arriesga a solaparse excesivamente con lo que



Primos carnales

Otra similitud poco analizada entre las dos consolas es el hecho de que ambas tienen una hermanita portátil. Al verlas juntas sientes que es cierta la afirmación de Kutaragi de que la PSP estuvo siempre concebida como una extensión de la PS3, pero, más allá de la función Remote Play (que envía inalámbricamente la señal AV de la PS3 a la pantalla de la PSP, permitiéndote así terminar de ver una película en la cama, por ejemplo), aún no hay entre ellas una integración real o que merezca llamarse así. Claro que para la Wii tampoco se ha presentado de momento la posibilidad de integrarse con la DS. Las dos consolas permiten también descargarse demos y vídeos de juegos disponibles, una en la tienda y la otra en el canal Nintendo.




ECHATE UN
FIFA09
VAMOS A DARLES CAÑA. VAMOS A FORMAR NUESTRO EQUIPO CON LOS JUGADORES QUE TIENEN LAS MEJORES ESTADÍSTICAS, HABILIDADES Y EL VALOR QUE TIENEN LOS VERDADEROS PROFESIONALES. AFINEMOS NUESTRAS CUALIDADES Y NUESTROS PASES. AJUSTEMOS NUESTRAS TÁCTICAS HASTA CONVERTIRLAS EN UNA CIENCIA. JUGUEMOS 10 CONTRA 10 CON TODO EL MUNDO. JUGUEMOS Y JUGUEMOS HASTA QUE NO QUEDE NI UNO SIN GANAR. ÉCHATE UN FIFA09.
FIFA09.EA.COM
ÚNICO SIMULADOR CON LICENCIA OFICIAL DE LA LFP
3+
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
FIFA.com
EA SPORTS
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
EA tv.es
movistar
FIFA09

muchos hogares ya poseen gracias a los ordenadores a costa de sacrificar la sólida y placentera experiencia lúdica que las consolas han proporcionado siempre. Nintendo afronta un desafío opuesto. Sus Wii Channels, aunque ofrecen pleno acceso a internet por medio de Opera, están pensados para reducir el ámbito de elección y potenciar la comodidad, confiando en el atractivo de elementos como los pronósticos meteorológicos, el horóscopo y la mensajería en vez de intentar usurpar las relaciones entre sus dueños y el mundo *online*..

Lo cual nos lleva a la última y trascendental similitud entre los dos dispositivos: aún están en constante evolución, entre la Home de Sony y el Wii Motion Plus para mejorar la detección de movimiento del mando de Wii. Y Microsoft también se ha sumado al carro de las innovaciones renovando por completo el 19 de noviembre todo el aspecto de la interfaz de la 360 con la introducción de los avatares y un sistema de navegación más agradable a la vista. Su servicio Live tiene más limitaciones que la libertad de Sony, pero ha demostrado ser sólido como una roca, elevando el listón a una altura a la que aún tiene que llegar el Home de Sony. Tanto ésta como Nintendo tienen que demostrar todavía que sus sistemas pueden ofrecer más opciones a gusto del jugador.

Es mucho pedir, pero Wii y PS3 tienen de su lado el tiempo, ya que ninguna de las dos se percibe todavía como una consola en su máximo apogeo, aunque llevan ya dos años en el mercado. Ante la acusada identidad de la primera y el infinito potencial de la segunda, la 360 se percibe, en parte, como la última representante de la vieja escuela. A pesar de Live y de Arcade, de los ya extintos anillos de luz y de los puntos de Logro, la 360 parece la cumbre de un proceso de evolución de las consolas que traza un recorrido constante a partir de la PlayStation, pasando por la Dreamcast y la Xbox. Y, pese al contraste entre las dos nuevas consolas, ésta es el arma que comparten. La PS3 y la Wii son demasiado revolucionarias para encuadrarse en ese árbol genealógico; no hay mapas para el sitio al que Nintendo y Sony están dispuestas a llevarte.

La 360 parece actualmente la cumbre de un proceso de evolución de las consolas a partir de la PS, pasando por la Dreamcast y la Xbox

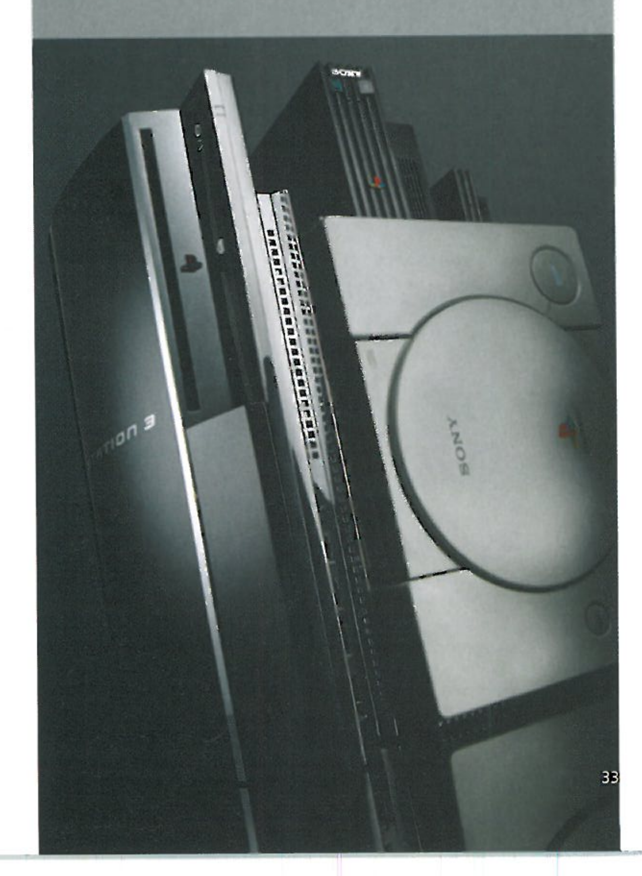


Cuanto más la miras, más coincidencias hallas; ambas usan LEDs para mostrar tu número de jugador, aunque la PS3 es para hasta siete jugadores. ¡Qué fácil se olvida el *multitap* de la PlayStation!



Generación PlayStation

Prueba de lo revolucionario que resultó el mando de la primera PlayStation, o de lo conservadora que ha sido la estrategia de Sony desde entonces, es que la forma del Sixaxis apenas ha evolucionado desde entonces. Esa continuidad contrasta con la fractura sufrida entre el diseño desde la primera consola –neutra y contenida– y la identidad visual como juguete masculino definida por la PS2, fractura que se ha reproducido en la PStwo y ahora en la PS3. No hay como sentarse con un no jugador para recordar lo especializado que es el DualShock, así que muchos se mantendrán ajenos a su encanto. De hecho, aunque Sony no esté preocupada, la facilidad en el manejo del mando de Wii ha permitido que la consola cause furor entre los no jugadores.





Review

Analizamos algunos de los mejores títulos



LITTLE BIG PLANET

PRODUCCIÓN: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DISTRIBUCIÓN: SCE ESPAÑA ESTUDIO: MEDIA MOLECULE PRECIO: 69,95 €

La llegada a España de PS3 vino acompañada del anuncio de *Little Big Planet,* el juego llamado a ser uno de los grandes de la consola y que ahora demuestra que cumple las expectativas puestas en él. Paladeas cada segundo de este plataformas igual que si saboreases la *delicatessen* más exquisita.

Juego online, originalidad estética, jugabilidad única, personalización y creatividad son los cinco pilares sobre los que se asienta el juego más sólido y disfrutable que ha llegado a las estanterías desde el lanzamiento de la consola.

Little Big Planet es una delicia visual; los pequeños muñecos de trapo se mueven con elegancia entre escenarios de manualidades infantiles elaborados con mimo y detalle. Mención especial merecen los protagonistas, los sackboy, unos muñecos de trapo con opciones infinitas de personalización: desde el material del que están hechos hasta que lleven collares, bigotes o una sartén en la mano. Además, los sackboy son muy expresivos, y pueden hacer muecas, señalar e incluso mostrar mensajes al resto de jugadores.

Pero donde el juego crece hasta convertirse en un gigante es en sus anunciadas posibilidades creativas. Media Molecule no te permite simplemente crear un decorado por el que avancen los sackboys, sino que pone en tus manos una de las herramientas más potentes que tienen los desarrolladores de niveles: las físicas. Crea un cilindro de un material pesado y caerá bruscamente a tus pies, pero si lo haces de material flotante podrás utilizarlo para colgar de él un elástico y ver cómo tu sackboy hace *puenting.* Puedes unir piezas, recortarlas, aplicarles botones... está a tu alcance todo aquello que los desarrolladores han podido usar para cada nivel.

En principio puede parecer difícil manejar todas las opciones de diseño y se vienen a la cabeza analogías con Photoshop; y es así. Pero la construcción es tan natural y lógica que en pocos minutos sentirás que siempre ha estado ahí. Y en el mismo editor de niveles puedes comprobar a continuación cómo está quedando tu creación y realizar los ajustes pertinentes sin necesidad de salir.

Una de las armas de Media Molecule para que todo el proceso creativo sea tan sencillo es el menú Pop it, un rectángulo que está unido a tu sackboy mediante un cordón que te permite entrar en todos los submenús de personalización y creación con una facilidad asombrosa y un nivel de profundidad que llega a asustar: si pones música, puedes decidir el volumen de cada instrumento; si eliges un fondo de nivel predefinido, seleccionas la luz, el color, la niebla que deseas; si colocas un interruptor decides su efecto; si pones un elástico, determinas su grado de elasticidad, su longitud... extenuante y, a la vez, sumamente gratificante y de agradecer.

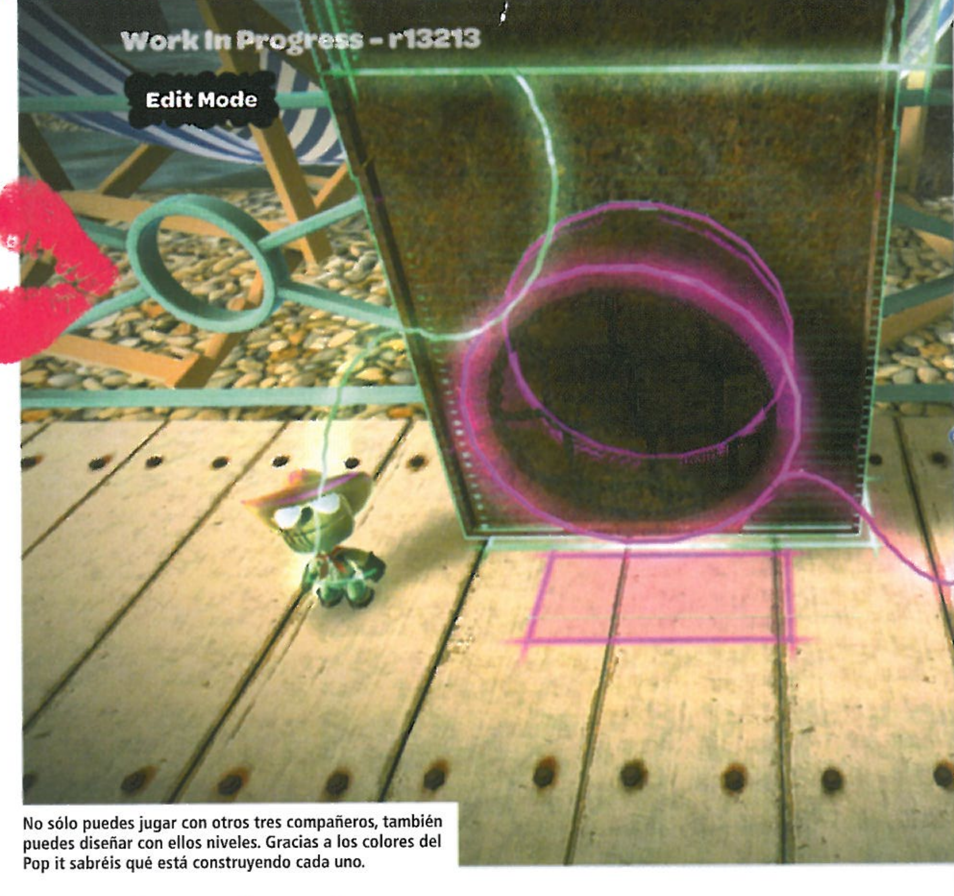
Dentro de ese espíritu extravertido que gobierna el título, subirás tus creaciones a los servidores del juego de la misma forma que jugarás niveles fruto de la imaginación de otros usuarios, los puntuarás y hasta los definirás. Esto supone que los límites del consistente modo Historia se

Es una delicia visual; los pequeños muñecos de trapo se mueven con elegancia entre escenarios de manualidades infantiles elaborados con mimo

Hazte con todos, no podrás evitarlo



En pocos juegos ha logrado el coleccionismo de objetos una importancia similar a la que tiene en *Little Big Planet*. Cierto es que los consigues por casi cualquier cosa: completar un tutorial, por terminar una fase o por acceder a lugares difíciles de cada nivel, pero cuando intentes construir tus propios niveles, o simplemente cuando quieras personalizar tu sackboy, desarrollarás una potente compulsión que te llevará a rejugar los niveles para conseguir la mayor cantidad posible de materiales, pelucas, sonidos, formas... con el fin de enriquecer tu experiencia de juego y poder añadir en tu nivel esa nube que no has obtenido aún.



No sólo puedes jugar con otros tres compañeros, también puedes diseñar con ellos niveles. Gracias a los colores del Pop it sabréis qué está construyendo cada uno.



Puedes construir tu propio nivel desde cero o elegir un fondo temático ya predefinido de los que recojas durante el juego. Es una muestra más de que en *Little Big Planet* llegas hasta donde quieras.











Aunque no hay una historia digna de tal nombre, vas pasando de un continente a otro con homogeneidad temática. Los objetos que encuentres permitirán que tu sackboy vaya a juego con el entorno.



Cada punto de control (el círculo luminoso que hay en la imagen) sirve para que reaparezcan los sackboy. Cada reaparición va consumiendo la luz. Si se agotan y mueren todos los jugadores hay que repetir el nivel completo.

amplían hasta donde abarque la imaginación de todos los usuarios del juego.

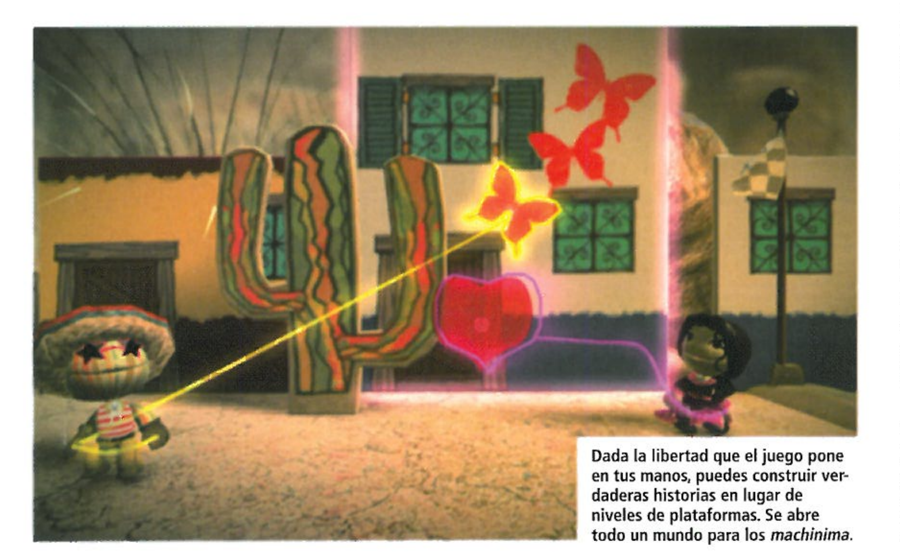
El juego online se extiende al modo Historia, tanto en los niveles principales como en los minijuegos. Aunque es posible jugar el juego en monojugador y se convierte en un plataformas estupendo, donde el título desarrolla su fuerza es en el multijugador, ya sea en la misma consola o por internet. Deberéis cooperar para arrastrar objetos, empujarlos o impulsar a otro jugador para lograr nuevos objetos.

Little Big Planet tiene una extraña jugabilidad cooperativa de rivalidad, ya que todos los jugadores deben trabajar juntos para poder avanzar, pero al mismo tiempo deben intentar conseguir más puntos, lo que promete interesantes duelos, teniendo en cuenta, por ejemplo, que la opción de agarrar funciona también para impedir que tu "compañero" avance.

Las guindas de esta tarta son la música y el doblaje, ambos excelentes y adecuados tanto para gustar al jugador empedernido que asombre por su capacidad creadora como a los jugadores ocasionales que se sientan atraídos por la belleza estética del título y su fácil manejo.

Uno de los pocos peros que puede ponérsele a *Little Big Planet* es la cámara. En un plataformas 2D en el que pueden moverse hasta cuatro personajes es inevitable que surjan problemas, más aún cuando existen tres niveles de profundidad de la pantalla,; pero es sobre todo en el editor de niveles donde se agradecería un mayor control de la cámara, algo que no se mitiga ni con la opción de planear sobre el escenario que tanto facilita la creación.

Aun así, no pasa de ser un río en la inmensidad oceánica de *Little Big Planet*. Media Molecule no ofrece un mundo, ni grande ni pequeño, sino que pone en tus manos la materia de la que están hechos los sueños y te anima a soñar.



Dada la libertad que el juego pone en tus manos, puedes construir verdaderas historias en lugar de niveles de plataformas. Se abre todo un mundo para los *machinima*.







Todos los escenarios del modo Historia son espectaculares y exquisitos, pero promete lo que los usuarios puedan crear. Es tal la facilidad para diseñar los niveles que casi nadie sentirá que ha padecido alguna limitación a su creatividad.



MIRROR'S EDGE

PRODUCCIÓN: ELECTRONIC ARTS ESTUDIO: DICE
DISTRIBUCIÓN: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 69,95 €





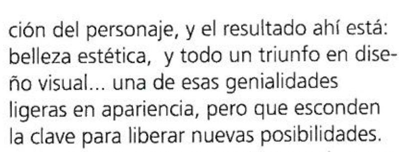
Tener la referencia visual de los brazos y las piernas de la protagonista, es uno de los toques maestros que han hecho posible la ejecución de este título. Otros pequeños toques en el sistema de cámaras y animación terminan de perfilarlo.

Desde que id sentara las bases de los FPS, hay una constante en todos ellos: disparar. Desde aquellos con gatillo fácil representados por *Doom, Quake* o *Duke Nukem* hasta los más profundos e intrincados como *System Shock, Deus Ex* o *Half-Life 2*. Todos comparten una mano empuñando un arma como el eje primario desde la que se proporciona la experiencia de juego, así como la esencia de un género que no en vano lleva la palabra shooter asociada a él. Pero más allá de eso, pocos han intentado romper ese muro fundamental.



Es sin duda todo un triunfo en diseño visual, conjugando magistralmente la acción con la dinámica de plataformas





El vértigo es una constante y representa todo un logro, el de conseguir trasladar una trepidante carrera de saltos imposibles a la consola y en tercera persona. Por ello, *Mirror's Edge* resulta toda una experiencia en inmersión.

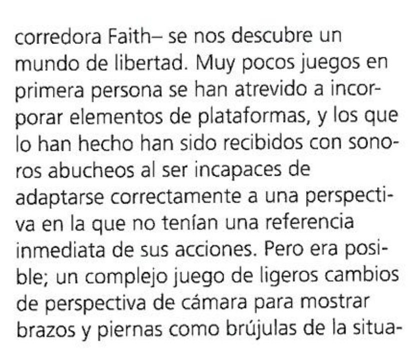


El equilibrio es fundamental al pasar por lugares estrechos en medio del vacío. En general, es un juego exigente a la hora de medir las habilidades del jugador y ponerle retos.

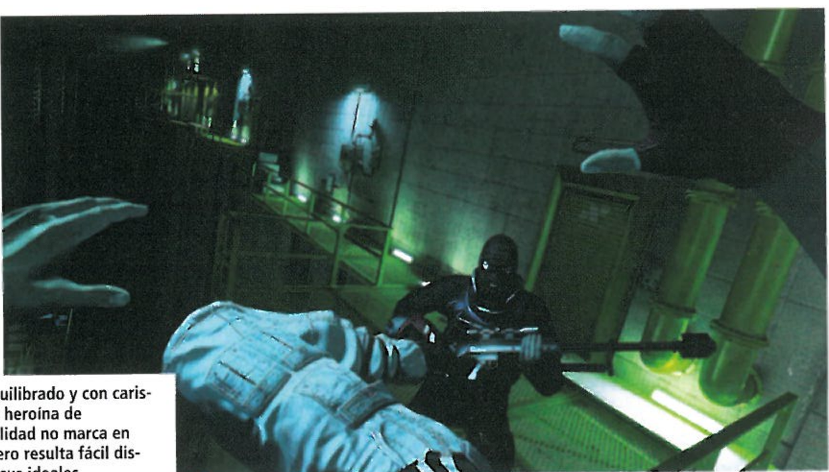
Siempre han existido otros títulos en primera persona, pero dentro del rol o la aventura, nunca como juegos de acción.

Ha tenido que ser DICE, compañía que conoce y domina perfectamente esta esencia, la que ha decidido poner sobre la mesa una alternativa. Los creadores de *Battlefield* han querido ir más allá y quitarnos las pistolas de las manos, dejarnos desnudos ante las balas enemigas y darnos una sola elección: correr o morir. A través de los ojos de la protagonista –la corredora Faith– se nos descubre un mundo de libertad. Muy pocos juegos en primera persona se han atrevido a incorporar elementos de plataformas, y los que lo han hecho han sido recibidos con sonoros abucheos al ser incapaces de adaptarse correctamente a una perspectiva en la que no tenían una referencia inmediata de sus acciones. Pero era posible; un complejo juego de ligeros cambios de perspectiva de cámara para mostrar brazos y piernas como brújulas de la situación del personaje, y el resultado ahí está: belleza estética, y todo un triunfo en diseño visual... una de esas genialidades ligeras en apariencia, pero que esconden la clave para liberar nuevas posibilidades.

Uno de los errores a evitar a toda costa en *Mirror's Edge* era la posibilidad de que la libertad sólo fuera aparente y quedara reducida a un pasillo virtual más bien estrecho, o, peor aún, que por ese miedo tan contemporáneo a ponerle las cosas demasiado complicadas al jugador, se op-



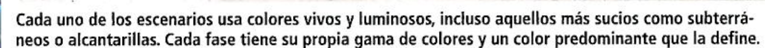




Faith es un personaje equilibrado y con carisma, lejos de ser la típica heroína de videojuegos. Su personalidad no marca en gran medida al juego, pero resulta fácil disfrutar de su presencia y sus ideales.







Cada uno de los escenarios usa colores vivos y luminosos, incluso aquellos más sucios como subterráneos o alcantarillas. Cada fase tiene su propia gama de colores y un color predominante que la define.

tara por llevarle de la mano; estilo sobre sustancia. Pero no ha sido así.

Por un lado, si precisamente no es un mundo abierto y la libertad de movimiento está controlada, el escenario traslada gran sensación de amplitud, y la cantidad de trucos y rutas posibles hacen que las tres dimensiones cuenten para algo. Por otro lado, el reto desplegado es adecuado y se ha evitado caer en el defecto de sobreayudar al jugador para no frustrarle; tienes que medir bien tu dirección, tu impulso, la precisión a la hora de saltar, planificar las rutas y, en resumen, tener unos reflejos similares a los que puede demandar cualquier plataformas de vieja escuela de calidad.

Quizás el mayor triunfo sea precisamente haber sabido capturar lo que es la esencia de un plataformas y adaptarla a un nuevo entorno y a nuevas posibilidades creativas, algo que no defrauda en ningún momento a lo largo de todo el juego. El diseño de los escenarios y los retos en ellos son muy adecuados, justos en su curva de dificultad, divertidamente frustrantes, algo que todo plataformas debería buscar, pero no hasta el punto de regresar a una época en la que la frustración era el combustible con el que muchos jugadores se alimentaban.

Cada caída, cada fallo, es respondido con una carga que devuelve a Faith a pocos pasos del lugar de su error; una nueva oportunidad para probar unos recursos amplios que pueden ser utilizados a través de los controles de los mandos. Correr, saltar, deslizarte... ejecutar perfectamente un recorrido es una sensación tan genuinamente excitante hasta el punto de que... ¡casi es posible sentir que tu propia respiración se acelera en sincronía con la de la corredora! Pero en el triunfo de DICE con este espléndido juegazo que fue portada del EDGE número 16, mucho tiene que ver la apuesta visual. La tendencia moderna de empapar los mundos virtuales de negro, marrón y mucho humo, y ver quién es capaz de representar un mundo al borde del colapso es interesante, pero algo cansina. *Mirror's Edge* no es sólo colorista, es simplemente radiante, incluso sus niveles interiores y subterráneos.

Finalmente, habiendo superado las altas expectativas puestas en el título, es interesante descubrir el juego: el reto de superar los entornos en el mejor tiempo, compitiendo con el mundo. Despojada de todos los elementos complementarios, la idea del modo 'Carrera', en la que sólo hay que buscar la mejor ruta posible en un decorado y ejecutar su trazado a la perfección, resulta muy atractiva y es obvio que será la ruta elegida para extender la vida del juego a través de descargas.

Cada escenario tiene diferentes rutas y diferentes acciones con las que poder experimentar. En un momento puedes decidir deslizarte por debajo de unas tuberías, ir por otro lado o saltarlas, pero en cualquier caso se requiere habilidad para no perder el ritmo, o morir en el peor de los casos.

Fe en la Paz



Faith no está indefensa. Puede usar su agilidad para golpear cuerpo a cuerpo, e incluso robar armas y disparar unas cuantas balas. Punto. Porque Faith es una mujer atlética que destaca por sus condiciones físicas, no por sus habilidades para disparar o por su capacidad de combatir cuerpo a cuerpo; de hecho, ahí, lleva las de perder frente a los entrenados y bien equipados guardias que le dan caza. Algunos de los retos más interesantes del juego están precisamente en seguir la vía "pacifista", recorriendo los niveles sin disparar a nadie. Pero no es sólo una cuestión de objetivos, es que el mero hecho de detenerse a empuñar un arma ya corta de raíz la belleza del movimiento en *Mirror's Edge*.



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: KOJIMA PRODUCTIONS
DISTRIBUCIÓN: KONAMI ESPAÑA PRECIO: 69,95 €



Poca discusión tiene el apartado gráfico, con una gran evolución desde 2006. El *frame rate* es su punto débil, con una inestabilidad que le hace perder cuadros por segundo si la carga es excesiva, o ganarlos si es limitada.

Pocos títulos existen actualmente en el mercado como *Guns of the Patriots*. Un juego llamado a ser estandarte de PlayStation 3 en tiempos difíciles, capaz de devolver la fe en el catálogo exclusivo de la consola a los que la habían perdido, un vendeconsolas envidia de la competencia. Y de principio a fin, *Metal Gear Solid 4* cumple el trascendental cometido para el que fue creado; convertirse en el mejor título exclusivo con el que cuenta PS3. En el camino también consigue otros logros. Principalmente ser el clímax narrativo de la obra de 20 años



"*MGS4* no es un videojuego perfecto, pero sí representa aquello que las altas expectativas exigían"

de Hideo Kojima, con el acercamiento más cinematográfico de los videojuegos, santo y seña del director japonés. *MGS4* es una pieza de infinito valor para los tradicionales de la serie, que encontrarán las respuestas a los enigmas que les han torturado durante años en torno a los Patriots, su origen e implicaciones.



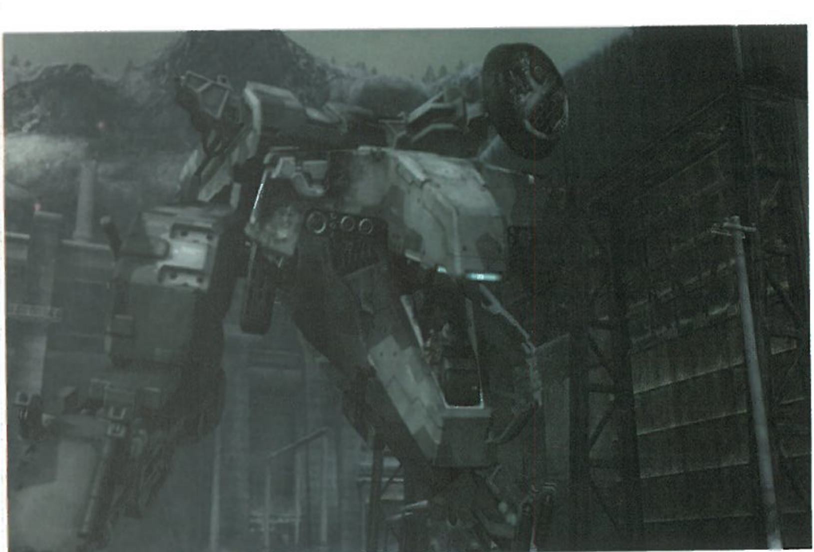
MGS4 requiere instalación en el disco duro. Ese era el oscuro secreto del NDA de Konami. La instalación se divide en una primera carga de seis minutos y cargas intermedias en cada capítulo, de entre dos y cuatro minutos.

Old Snake es un protagonista tan contrariado como determinante. Se ha vuelto viejo de forma prematura, muy enfermo, desengañado profundamente con la vida, resignado y sin el vigor y las energías de su juventud, pero con una infinita determinación para luchar y defender unos ideales, propios más que de ninguna bandera. Sus servicios concluyen aquí, tras una vida entera dedicada a un país que le creó para ese mismo propósito.

El tono triste, apagado y melancólico que el viejo Snake imprime, se refleja en el guión y en la ausencia de esperanza. Han pasado 9 años desde Shadow Moses, 6 tras Big Shell, y la guerra ha cambiado. El campo de batalla, sus soldados, sus armas. Todo está monitorizado y controlado por chips de identificación. Snake no es más que un resquicio obsoleto, una vieja gloria de un pasado fuera de lugar. En este marco la guerra se ha convertido en uno de los motores de la economía mundial, un negocio controlado por compañías militares privadas que son las nuevas superpotencias. Manejando a cinco de ellas, Liquid Ocelot prepara un golpe de estado contra el mundo, una insurrección que le permita controlar todo el poder militar del planeta y cambiar el sistema para restaurar la visión ideal de Big Boss; una nación de soldados libres que no sirvan ni a credo ni nación.

El nuevo escenario que propone Kojima rompe totalmente con lo que la serie había ofrecido. El "No Place to Hide" lleva la infiltración a un campo de batalla, con soldados de dos bandos –rebeldes y PMCs– en acción. Es una vuelta de tuerca importante y satisfactoria, especialmente al permitir al jugador seguir una línea de infiltración más tradicional, tomar parte en el conflicto, o seguir una estrategia mixta. Estos escenarios, que por primera vez no se centran en una única localización, sino que recorren varias partes del planeta –incluidas viejas sorpresas–, son los más amplios de la serie y también los que más grado de exploración aportan.

El nuevo equipo de Snake también tiene implicaciones en las mecánicas de la



Harry Gregson Williams vuelve a encargarse de la banda sonora, colaborando con músicos del estudio. Además, también se hace un recorrido por los temas más emblemáticos. Destaca el tema principal: Old Snake.



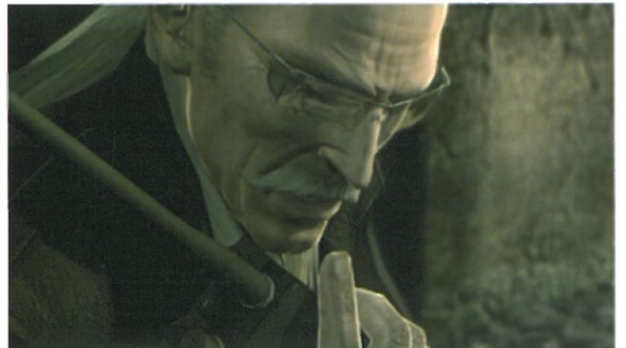




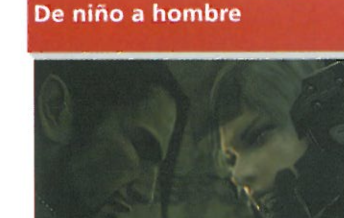




MGS4 incluye compatibilidad online que permitirá descargar contenido adicional. *Metal Gear Online*, el modo multijugador, es un juego independiente por sí solo.



De niño a hombre



Raiden ha sido uno de los personajes menos queridos de toda la saga *Metal Gear*. Muchos jugadores no han perdonado el giro que Kojima realizó en *Sons of Liberty*, obligándonos a jugar con él y abandonar a Snake. Pero como el propio director afirmó, en *Guns of the Patriots*, el Raiden que encontramos es muy diferente. Sin saber cómo, Jack reaparece transformado en un nuevo Cyborg Ninja en la misma línea que el emblemático Frank 'Grey Fox' Jaeger. A diferencia de *Metal Gear Solid 2*, y sin ser jugable en ningún momento, Raiden cuidará del viejo Snake en situaciones muy complicadas. Aquellos que renegaron de él, que se preparen para abrazarle.



MGS4 incluye 'product placement'. La moto de Big Mama es una Triumph, Snake se bebe un Regain y Otacon trabaja con un Macbook Pro. El mejor es la integración del iPod, con podcast y canciones de títulos clásicos de Konami.

serie; el Octocamo es una evolución respecto al camuflaje de *Snake Eater* que facilita la labor e impresiona. El robot de apoyo Mark II tiene posibilidades, aunque no se nos fuerza a utilizar su potencial –de forma similar al CQC–, y el Solid Eye extiende las funciones del radar. El armamento configurable es bienvenido, se mantiene coherente y no altera el fino equilibrio del juego. Con puntos Drebin podremos comprar o desbloquear armas e items de apoyo, aunque quizás forzar a Snake a esta tarea no sea la mejor idea.

Técnicamente, *MGS4* es enorme. Un despliegue de fuerza que certifica unos visuales al alcance de pocos. El motor, que se planea utilizar en futuros lanzamientos, es tan sólido como su protagonista, pero dado el detalle de los escenarios, sufre inestabilidad en el frame rate; un hecho endémico en los grandes lanzamientos y un conflicto entre ambición y realidad. Y en esa dirección estaban dirigidas las palabras de Kojima respecto a los fallos de *MGS4*.

Guns of the Patriots es también una reunión de viejos conocidos. Las referencias al pasado son continuas y para refrescar la memoria, se han introducido flashbacks interactivos pulsando X. Es, sin duda, un juego hecho por y para los fans, a pesar de contar una historia básica: un villano quiere dominar el mundo y un héroe debe impedírselo. Esta línea está llena de sorpresas, que siguen en el más absoluto de los secretos gracias al celo de Kojima Productions.

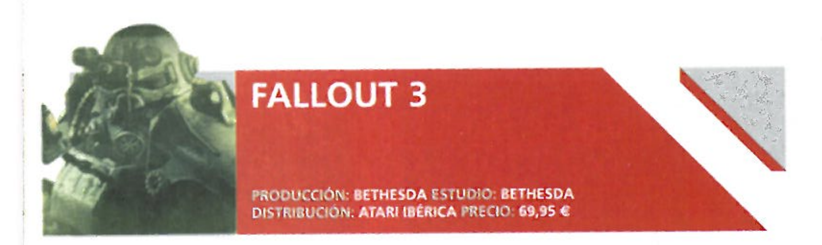
MGS4 no es un videojuego perfecto, pero sí representa aquello que las altas expectativas exigían, tanto a PS3 como a Kojima. Un título que une dos tendencias para crear una obra más allá del significado estricto de videojuego y que para ello se apoya en tantas horas de secuencias cinemáticas como de experiencia jugable. Si se comulga con esta propuesta, poco más que fallos técnicos pueden criticarse. Revisando y ampliando las mecánicas del Tactical Espionage Action, Kojima ha firmado el mejor título de la serie. Un cierre a la altura. Un juego a cuyo paso, cualquier aficionado de videojuegos no puede hacer más que cuadrarse y realizar un respetuoso saludo militar.



El doblaje original es soberbio, pero esto no quita para que Konami haya decepcionado a España por no cumplir con su palabra de localizar completamente *MGS4* y quedarse sólo en los textos. Alfonso Vallés habría sido un Old Snake igual o mejor que el enorme David Hayter.



En ciertos momentos del juego, tendremos que pasar forzosamente a la acción. Es una buena manera de premiar a los jugadores que hacen uso del sigilo, otorgándoles momentos para liberar adrenalina.



FALLOUT 3

PRODUCCIÓN: BETHESDA ESTUDIO: BETHESDA
DISTRIBUCIÓN: ATARI IBÉRICA PRECIO: 69,95 €

Bloody Mess

Fallout **siempre ha sido una serie poco tímida a la hora de representar la violencia de forma contundentemente gráfica. De hecho, una de las habilidades que se pueden incorporar a un personaje es la de acabar casi todas las peleas de la forma más sangrienta y gore posible, el conocido "Bloody Mess", viejo favorito de los fans. En** ***Fallout 3*** **se ha subido el listón en este departamento con una representación más exagerada y espectacular de la violencia, con abundantes desmembramientos y explosiones de vísceras que curiosamente hacen la violencia más fantástica y menos real que en anteriores entregas.**

El desarrollo de *Fallout 3* ha tenido un toque de tragedia y angustia poco habitual, incluso en un medio en el que el seguimiento de muchos proyectos se desarrolla con una exagerada ansiedad. Pero *Fallout* no es un juego más; para muchos representa una serie de valores que se consideran en extinción: complejo en desarrollo y mecánica, sofisticada trama, crudo a la hora de exponer temas que no son habituales en videojuegos –sexo, tortura, maltrato de niños...–el resultado era un juego nada convencional, de inesperadas posibilidades y que destilaba libertad creativa. Para muchos incondicionales, la idea de que Bethesda fuera la responsable de una continuación ya suponía un auténtico desastre, siendo uno de los estudios señalados como responsables de "aguar" el género para adaptarlo a un gusto más amplio y menos exigente.

> *Elder Scrolls* ha encarado el proyecto sin complejos, sin olvidarse del legado de sus antecesores pero sin dejarse atar por ellos

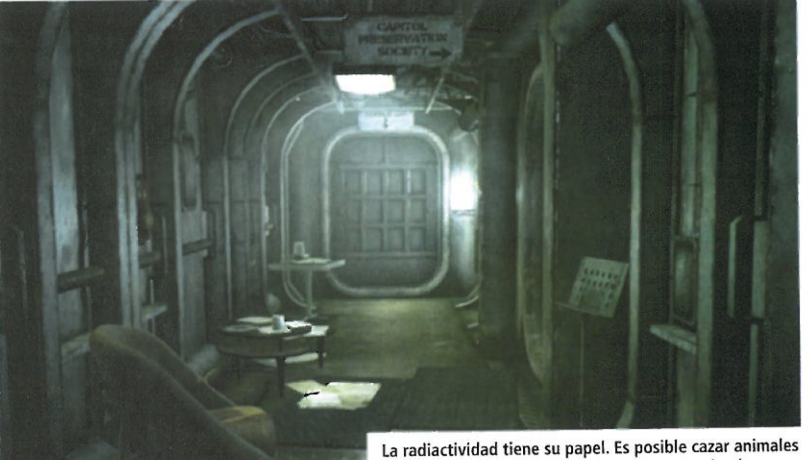
Dejando al margen la complicada relación entre fans y sus objetos de culto, lo cierto es que el estudio creador de *Elder Scrolls* ha encarado el proyecto sin complejos, dispuesto ante todo a hacer su juego, sin olvidarse del legado de sus antecesores pero sin dejarse atar por ellos. El resultado es un título de rol con un inconfundible sabor propio, quizás no tan profundo y complejo como hubieran querido los defensores a ultranza de anteriores entregas, pero muy competente a la hora de dar nueva vida a este mundo postapocalíptico y construir un juego con él. Como pasa con muchos títulos modernos basados en viejos clásicos, se puede apreciar la tensión entre los valores antiguos, aquellos orientados a un público definido y muy experimentado siempre en busca de más, y la necesidad de llegar a un amplio grupo de usuarios que pueden no apreciar encontrarse ante un reto demasiado denso.

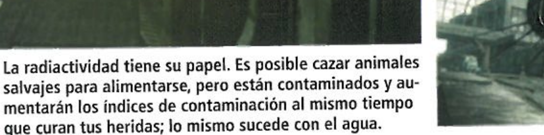
El resultado de esa tensión es una serie de compromisos que alejan a *Fallout 3* de sus antecesores, pero no tanto como para considerar que ha traicionado completamente las ideas principales de la serie. Esto es algo que se puede apreciar en los diálogos, en los que Bethesda por un lado ha escuchado algunas de las críticas más mordaces vertidas sobre *Oblivion,* y ha dejado que los atributos del personaje tengan incidencia en las relaciones con los personajes; cosas como cumplir misiones sin mover un dedo, sólo convenciendo o mintiendo al interlocutor gracias a la inversión de experiencia en habilidades sociales, es algo que se identifica con la esencia del rol y da una naturaleza más auténtica a tu personaje. Por otro lado, esos mismos diálogos están escritos de forma pobre y muy básica, muy alejados de los ideales de anteriores juegos, sin duda por miedo a que un usuario no tan versado en el género se aburra de leer demasiado en pantalla.

Los anteriores *Fallout* eran juegos con un sistema de lucha por turnos influenciado por las capacidades del personaje; esto llevaba a situaciones en las que el personaje no podía ganar si no tenía el nivel adecuado, por lo que había que aprender a evitar ciertas situaciones, aumentando la sensación de peligrosidad del mundo. *Fallout 3* presenta un sistema de combate en tiempo real, mucho menos condiciona-



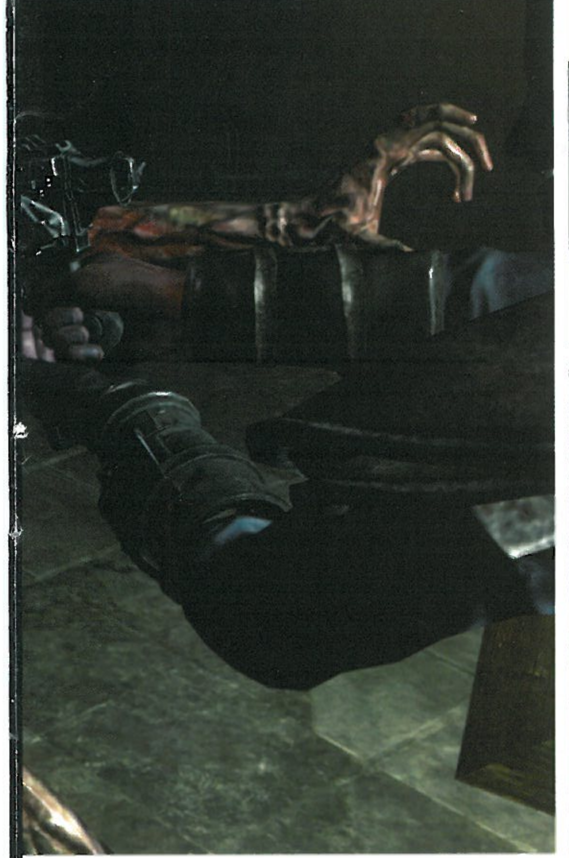
Aunque no sea técnicamente demasiado impresionante, unos desolados paisajes y la notable banda sonora dan al juego la ambientación que necesitaba y que nunca hubiera tenido con el planteamiento tradicional isométrico.





La radiactividad tiene su papel. Es posible cazar animales salvajes para alimentarse, pero están contaminados y aumentarán los índices de contaminación al mismo tiempo que curan tus heridas; lo mismo sucede con el agua.









Washington DC es uno de los principales puntos de interés del juego, una zona ruinosa de permanente conflicto. Bethesda ha logrado crear un espacio muy interesante, lleno de recovecos.





La flexibilidad a la hora de equipar y desarrollar tu personaje es notable, aunque, en lo que se refiere a combate, las opciones a elegir no son lo suficientemente amplias como para forzar grandes diferencias tácticas.

do por el nivel o las habilidades del personaje, que puede acabar con prácticamente cualquier tipo de criatura siempre que tenga suficientes armas y explosivos. Como guiño a su pasado, Bethesda ha incorporado el sistema VATS, que permite detener la acción en combate y gastar puntos de acción en acumular acciones ofensivas contra el rival, tales como disparar a las piernas para entorpecer el avance de un enemigo, o a la cabeza para conseguir un mayor daño. En teoría, esto conserva algo del elemento táctico de la serie, pero en la práctica no hay grandes razones para usar este sistema para otra cosa que no sea garantizar unos tiros a bocajarro y acabar rápido con el combate.

Sin entrar a teorizar sobre qué modelo es mejor, si tal consideración tuviera una base no sustentada en las opiniones personales, Bethesda ha logrado crear un juego con gran personalidad. El modo en el que ha sido recreado el desolado paisaje es intimidante y sobrecogedor, aunque más cargado de actividad de lo que cabría esperar. Puntos a favor son las posibilidades de explorar el terreno y descubrir lugares interesantes, la libertad y flexibilidad a la hora de crear un personaje y dejar que cada jugador decida cómo quiere afectar a este mundo de pesadilla nuclear. En el debe del estudio sigue estando su pobre capacidad para presentar animaciones creíbles, o dar a sus personajes un mínimo de capacidad interpretativa, aunque afortunadamente se ha mejorado mucho el trabajo con las voces si se comparan con *Oblivion*. Puede que, a la luz de su pasado, *Fallout 3* sea menos apasionante que sus antecesores, pero es un exitoso híbrido de valores viejos y nuevos que forma algo genuinamente interesante, definitivamente más preparado para cautivar a un gran público y con la suficiente fuerza como para destacar en el panorama del rol actual.

Hay una intensa vida en el mundo subterráneo con galerías interconectadas entre sí. Algunos de los secretos mejor guardados de este mundo se encuentran bajo tierra.







El sistema VATS admite algunas posibilidades tácticas, especialmente a larga distancia. Pero en las distancias cortas su mayor uso es a modo de seguro de vida, para asegurar disparos en zonas especialmente vulnerables, como la cabeza.



UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE

DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRECIO: 29,95 €
PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: NAUGHTY DOG







No hay excesivas posibilidades de control en el cuerpo a cuerpo, pero cuenta con un buen número de movimientos bien animados que tumban a los enemigos con contundencia. Y con patada giratoria.

Si esperabas que *Uncharted: El Tesoro de Drake* empezase con una espectacular escena de vídeo, tenías razón. Y también la tenías al imaginarte explorando frondosos parajes selváticos, cuna de civilizaciones desaparecidas, con mercenarios, piratas modernos, barriles explosivos y escalada de ruinas.

De hecho, puede que tus expectativas respecto al contenido de *Uncharted* sean todas ciertas. Pero eso no quiere decir que el juego sea predecible; *Uncharted* logra evitarlo. Los videojuegos de los que toma la inspiración son el mejor ejemplo para los de su especie; el enfoque de los tiroteos de *Gears of War* y *Resident Evil 4* junto a la aventura y plataformas de *Tomb Raider* y *Prince of Persia*. *Uncharted* está construido a base de elementos prestados, pero siempre es muy selectivo y nunca demasiado ambicioso: la experiencia está forjada con mucho cuidado y quizá su logro más importante esté precisamente en su ritmo, que alterna entre combate y exploración –y ocasionalmente alguna sección de vehículos– que muestra consideración real con el jugador. El combate es un ejemplo: en esencia es poco más que una mecánica de cubrirse y disparar, pero no está tan exagerado como en *Gears of War.* Hay tanta variación según el escenario que, aunque estés enfrentándote al mismo tipo de enemigos a lo largo de la aventura, cada encuentro es diferente de los anteriores.

Existe una selección razonable de armas, pero el placer real se encuentra en el combate cuerpo a cuerpo a lo Indiana Jones

Existe una selección razonable de armas –aunque la pistola será tu mejor amiga–, pero el placer real, que es el segundo factor que logra que *Uncharted* no sea un mero imitador, se encuentra en el combate cuerpo a cuerpo a lo Indiana Jones. Se incorpora a la lucha de diversas formas: en un combo de cinco puñetazos para acabar con un pistolero o con una patada voladora cuando un enemigo te bloquea la salida y, cuando se usa bien, es un añadido valioso a tu armamento. El único problema es con el sistema de cobertura, que hacen que ocasionalmente Drake no responda rápido a tus órdenes.

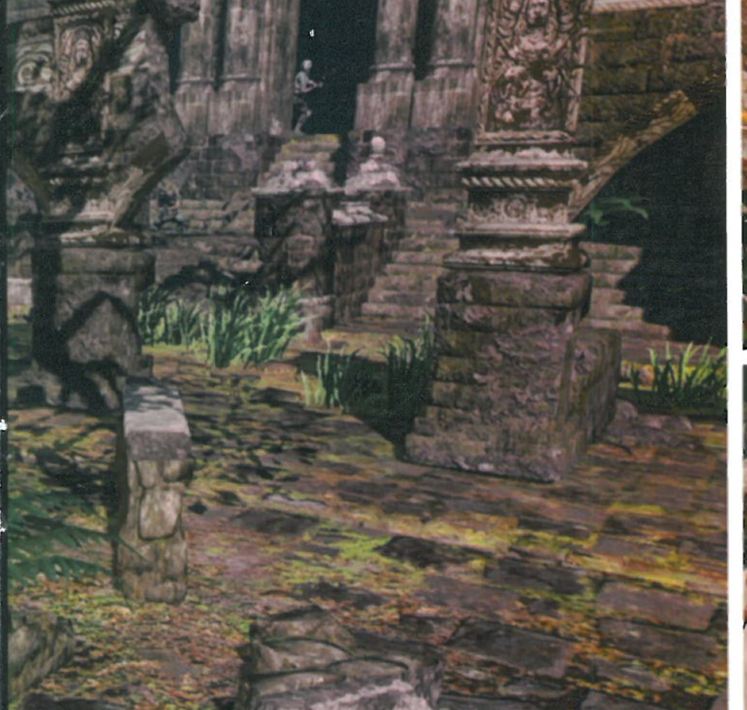
Las secciones de aventuras son más directas que el combate, alternando entre viejos puzles y situaciones más atléticas, donde Drake tiene que escalar hasta llegar al acceso al interior de varias estructuras. Saltar y colgarse desde salientes o pilares recuerda más a *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo,* que a la serie *Tomb Raider* con la que se suele comparar a *Uncharted,* y gana en espectáculo lo que pierde en



Puedes intuir cuando llega un tiroteo gracias a que las piedras se disponen de forma que puedas buscar cobertura. Son imprescindibles, porque los mercenarios atacan desde varias posiciones.



Estas criaturas, inspiradas en *Gears of War,* dan un miedo claustrofóbico a las últimas pantallas. Al menos, las secciones sobre raíles solucionan tus frustraciones en la jungla abierta.











Las vistas de *Uncharted* pueden dejarte sin aliento en más de una ocasión, desde un submarino nazi abandonado en medio de la jungla a pueblos en ruinas. Harán que le des buen uso al stick analógico derecho.

amplitud. Aunque arrastra varias decisiones discutibles a nivel de diseño, como cadenas que se usan a veces para moverte por el entorno y otras son solo decoración. Solo sabrás a qué tipo pertenece la que tienes delante cuando hayas saltado un abismo o estés cayendo por él. Pero, al menos, *Uncharted* es generoso con sus puntos de reinicio. En estas secciones el juego no es nada tímido de mover la cámara a su antojo para añadir espectacularidad en los momentos clave. Esto puede funcionar con brillantez, en particular en un momento fuera de cámara que copia al primer *Crash Bandicoot,* y en otras situaciones más habituales de estas secciones de plataformas. Si algo puede criticarse, es que no se usa de forma totalmente coherente; sólo hay uno o dos momentos clave en el juego que usan estos trucos con un resultado excelente. El resto de ocasiones en los que la cámara bascula tan rápidamente, confunde más que ayuda.

Y sobre la linealidad, ninguno de los escenarios de esta parte de aventuras ofrece libertad. Y los puzles tampoco suponen un reto físico o mental que eche para atrás a nadie. Pero, quitando esto, *Uncharted* mantiene un sentido del espectáculo en los obstáculos en los que te encuentras, y también concentra su historia sobre estas secciones, lo que las diferencia mucho de las de acción. El juego luce maravillosamente, y en movimiento está bastante lejos de esos modelados con brillo y apariencia de cera que pueden transmitir las pantallas: árboles cubriendo el cielo, ruinas con el paso de los siglos o piedras rotas recrean un escenario real, y hay que aplaudir la atención al detalle incluso en la decoración de los templos.



Al recibir daño crítico la pantalla se queda en blanco y negro, la respiración de Drake se hace dificultosa y su oído se apaga. Si sobrevives, los colores y las facultades de Drake vuelven a la normalidad.

Todo esto se complementa por la historia, un guión aventurero mitad sin sentido, mitad aventura, que logra dar el protagonismo adecuado a los personajes y a los momentos de búsqueda del tesoro: es tan coherente como guión como cualquiera de otro juego de este tipo, práctico y completo. Y es esta atención al detalle lo que maquilla algunas de las zonas en las que el juego no es tan impactante: las animaciones de Drake son auténticas y eliminan cualquier impresión de que controlas un autómata, pero cuando se comparan con el nuevo referente en este campo, Altair de *Assassin's Creed,* dejan ver sus carencias.

Pero pese a todas las comparaciones que se le han hecho a *Uncharted,* hay una cosa que queda por encima: es una gran historia de aventuras que se juega de forma excelente. No incorpora nada sustancialmente nuevo, y básicamente toma la forma de influencias obvias, y también presenta algunos problemas menores, pero purgando y reinterpretando, Naughty Dog ha cuajado una de las mejores aventuras de acción hasta la fecha. Con una historia absorbente, mantiene un ritmo equilibrado, y simplemente resulta un placer jugarlo. Su turno, Srta. Croft...

¡Conduce!



Una de las mejores características de *Uncharted* es que las secciones de vehículos, a menudo la lacra de los juegos de aventuras, son cortas y agradables, aunque, como siempre, tienen sus fallos. La primera de ellas es una fuga en un jeep siguiendo un camino prefijado, todo un recital pirotécnico a través de la jungla, con un par de momentos de suspense y oleadas de enemigos. Más tarde aparece una moto acuática que se controla muy bien sobre los rápidos y las aguas de río, entre las que, cómo no, hay explosivos que debes sortear. La única decepción es que se dispara mal –porque el personaje se para al apuntar– que hace que las secciones pierdan fluidez y evita que se pueda abrir fuego mientras te mueves rápidamente, algo que los enemigos aprovechan para tenderte trampas; es algo que un vehículo debería evitar.



RATCHET & CLANK: ARMADOS HASTA LOS DIENTES

DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRECIO: 29,95 € PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: INSOMNIAC

Segunda visita

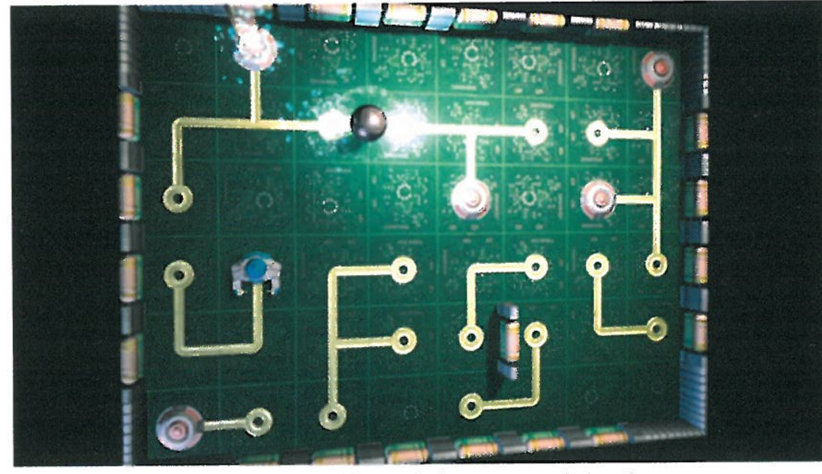


Como los más fans esperarían, completar el juego da paso al Challenge Mode, una oportunidad de rejugar *Armados hasta los Dientes* con inventario y armamento mejorado y salud más generosa, excepto los gadgets. Los enemigos son más duros y aparecen nuevas mejoras para las armas y extras si terminas el nivel sin recibir ni un impacto. La tan apreciada perspectiva subjetiva no aparece como desbloqueable, pero el modo sigue siendo un ejemplo de cómo (re)jugar un título. Cualquiera que se haya divertido con su primer recorrido encontrará diversión en este segundo.

Pensar que *Armados hasta los Dientes* es únicamente un *Ratchet & Clank* en alta definición es equivocarse. Sí, es un *Ratchet* en HD, pero ésa no es ni mucho menos la única de sus virtudes. Debes evitar es un genocidio de la raza Cragmita por el egocéntrico Lord Percival Tachyon, archienemigo de la raza Lombax a la que Ratchet pertenece. Por si no estaba claro, te decimos que tener una estructura innovadora no ha sido nunca propio de la serie.

Los puntos fuertes de *Ratchet & Clank* siempre han estado más en su arsenal de armas y en los escenarios. Y *Armados hasta los Dientes* no decepciona. Todo se ha creado y perfeccionado teniendo en cuenta una sóla palabra; Entretenimiento, con mayúsculas. Ninguna de sus armas exige el tipo de estrategia de, digamos, *Halo;* tienes todo tu arsenal disponible únicamente a un par de pulsaciones. Aparecen los fijos en cualquier catálogo armamentístico como pueden ser hojas de sierras mecánicas o una recortada que dispara proyectiles helados.

El juego te fuerza a buscar y rebuscar en la mochila de Ratchet para encontrar cómo superar las situaciones –y a apreciar su arsenal– especialmente en las últimas pantallas, donde los checkpoints están muy distanciados y la muerte resulta demasiado fácil. Pero todo su carácter de shooter indómito está insuflado por esos omnipresentes elementos de RPG y el hecho de que la munición se rellena de forma muy benevolente al comenzar de nuevo. Esos toques tan cercanos y complacientes con el jugador le sientan bien al título. Sin ellos habría acabado convirtiéndose en un título excesivamente difícil.

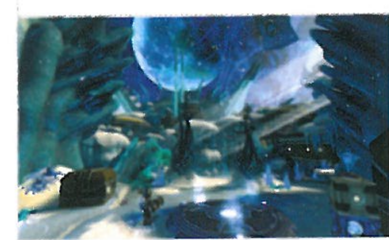


Se ha añadido un soporte para el Sixaxis metido con calzador –aunque pueda desactivarse– pero eso difícilmente puede criticarse porque su implementación en las diferentes situaciones (planear, volar, el minijuego de la bola o el movimiento de los tornados y las armas del helicóptero) está finamente calibrada.

Armados hasta los Dientes continúa el legado de la serie de tratar a las matemáticas de la forma más bella, algo que se aprecia en su trasfondo tecnológico pero repleto de arte en el estilo. Y entre el color deslumbrante de los fondos, los escenarios que más impactan son los de tonos monocromo. El Planeta Rykan y el Cometa Kreeli son los más sorprendente.

Las secciones de puzle de Clank han aumentado su atractivo, pero siguen siendo de resolución muy lineal. Y esta vez tiene la compañía de los místicos robots Zoni, que le permiten ralentizar el tiempo, levitar y reconstruir objetos. Sus mejores momentos son sin duda el viaje a través de las tripas de un superordenador.

El multijugador habría sido un añadido redondo para el título de PlayStation 3 que más confianza muestra en su acercamiento al mercado masivo. Es vital recordar que la línea de software de producción interna de Sony es muy amplia. Después del inestable *Resistance: Fall of Man,* Insomniac ha tenido la confianza para rubricar en este retorno anual de *Ratchet,* un título emocionante y más que obligado para cualquier usuario de PS3.





Los tiroteos pueden acabar siendo tan intensos que es difícil distinguir si las balas van o vienen. La mejor solución es esquivar todas las que veas en pantalla.









Lamentablemente, los Critical Finish no siempre son tan espectaculares. Y no provocan la misma sensación que los ultra de *Street Fighter* o las muertes instantáneas de *Guilty Gear.*



SOUL CALIBUR IV

DISTRIBUCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: BANDAI NAMCO PRECIO: 69,95 €

Soul Calibur tiene que encontrar su hueco entre *Virtua Fighter* y *Tekken* y para ello conjuga mejoras técnicas al mismo tiempo que físicas imposibles para pechos femeninos. Es una historia de espadas y almas en la que todos mantienen su dignidad, hasta que les quitas la armadura y luchan en paños menores. Aunque parezca mentira, la desnudez parcial tiene un propósito más allá de lo estético. Junto a la barra habitual de salud, cada personaje tiene otra denominada Soul Gauge, la cual va pasando de azul a rojo según el personaje bloquee los ataques sin contraatacar. Una vez llena, el siguiente impacto que provoque su arma romperá en pedazos el casco, peto o los mismos pantalones del adversario, haciendo que los golpes que se den en ese lugar provoquen daños mayores. Pero hay más: si el agresor es capaz de pulsar todos los botones (o L1, según la configuración) en el instante preciso, la pantalla se oscurece como la de un Fatality y se declara la victoria por Critical Finish. Es algo que revuelve la jugabilidad tradicional de la serie, aunque acabará resultando en victorias semi-automáticas para los jugadores más experimentados. Los que no sean tan hábiles con el mando no notarán diferencia alguna, ya que *Soul Calibur* no está diseñado para estar todo el tiempo cubriéndose sin atacar.

Soul Calibur ha sido de siempre un título de atacar y en esta entrega alcanza el equilibrio que una lucha real de espadas tendría en términos de velocidad. Las batallas tienen un ritmo más excitante, gracias a las virguerías que son capaces de hacer las máquinas actuales. Los rediseñados escenarios hacen del Ring Out un factor decisivo, frustrante para la víctima y exultante para el que consigue hacérselo al rival. El movimiento de esquive multidireccional marca de la casa se mantiene como una parte esencial, pero los agarres son más sencillos de devolver.

Estrictamente hablando, sólo hay dos nuevas incorporaciones a la lista de héroes (o villanos): el jefe Algol y la alabardera Hilde; sin embargo, Cassandra (hermana de Sophitia) y Amy (hija adoptiva de Raphael) han sido rediseñadas de tal manera que casi son nuevos personajes.

Cinco nuevos personajes, cada uno diseñado por un renombrado dibujante de anime, proveen de subjefes al modo historia, si bien como lastre calcan movimientos de otros luchadores. Por último, no se puede dejar de mencionar a Vader y su aprendiz, que encajan mucho mejor en este universo antes que Spawn, Necrid o Link. Con un equipo de luchadores controlados por el jugador, iremos enfrentándonos a oponentes cuyas habilidades van desde lo simple, con una barra de energía mayor o que provocan más daño, hasta lo descabellado, devolviendo todos los ataques, por ejemplo. Las combinaciones tácticas hacen del juego en solitario una experiencia sumamente adictiva.

El título de Bandai Namco encuentra su sitio ocupando un lugar intermedio, mejorando en sus puntos fuertes y apilando toneladas de contenido adicional. Es improbable reclutar nuevos seguidores con el actual estilo jugable, pero para eso están ahí Darth Vader y sus ridículos compañeros. Seguro que aumenta su valor a través de los combates online, pero habrá que ver cómo queda con *Street Fighter IV.*





Vader tiene algunos movimientos alucinantes como el impacto de la Fuerza, el lanzamiento de sable láser y un agarre como con el que tiró al abismo al Emperador en *El Retorno Del Jedi.*

En guardia



Una de las adiciones de *Soul Calibur IV* es la ampliación del modo de creación de personajes. Cada esquema corporal se puede adaptar a un estilo de lucha, por lo que hacer versiones femeninas de Astaroth o Voldo nunca se va a pasar de moda. Otro cantar es la versión masculina de Ivy. Las opciones de personalización son enormes gracias a los objetos que parecen sacados de una concentración de cosplayers. También podemos añadir puntos extra de salud, daño u otras habilidades, haciendo que cada personaje sea único. Los fans de *La Guerra de las Galaxias* echarán de menos no poder maquillar a Vader.



En la parte de la Torre De Las Almas Perdidas, durante los combates de tres contra tres, se hace más dolorosa la ausencia de un modo para cuatro jugadores en *tag-team.*

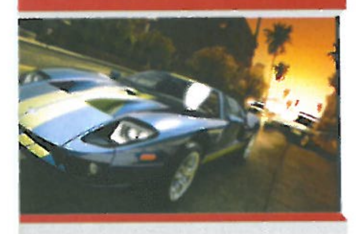




MIDNIGHT CLUB: LOS ÁNGELES

PLATAFORMA: PS3 (VERSIÓN ANALIZADA), 360 LANZAMIENTO: 24 OCTUBRE PRODUCCIÓN: ROCKSTAR ESTUDIO ROCKSTAR SAN DIEGO DISTRIBUCIÓN: TAKE 2 ESPAÑA PRECIO: 49,95 €

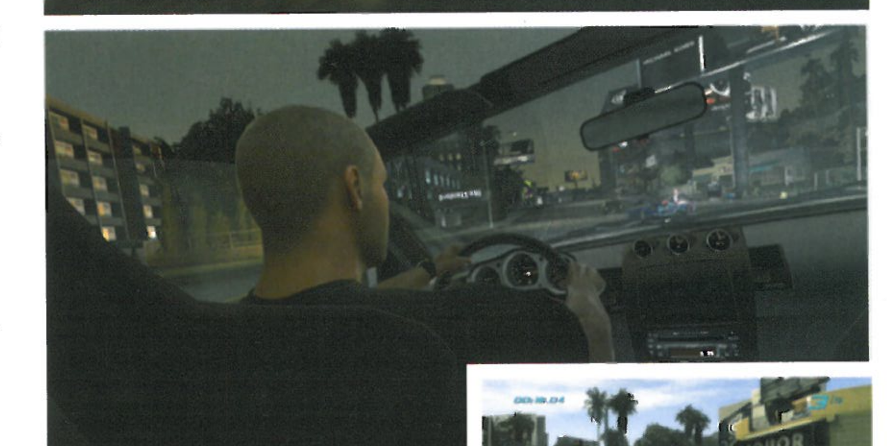
Destrozos indiferentes



Una característica muy particular de *Midnight Club* es su sistema de daños, que hereda el motor gráfico de *GTA IV*. Nuestro coche sufrirá con cada golpe hasta que llegue el inevitable momento del destrozo. Lo interesante es que no será necesario reiniciar, ni siquiera llevarlo a un taller cercano. Basta con elegir la opción "Arreglo rápido" y nuestro vehículo quedará como nuevo; eso sí, a cambio de dinero.

La peligrosa urbe de Los Ángeles ha sido el patio de juego elegido por Rockstar para realizar su particular versión de la película *A todo gas*, y lo cierto es que la concentración de esfuerzos en una única ciudad es un cambio que le sienta bastante bien a la serie. El gusto por las historias callejeras –constante en el universo Rockstar– está presente, buscando adornar la antesala de cada carrera sin caer en el tópico de enseñar chicas ligeras de ropa para conseguirlo. Aunque la originalidad brilla por su ausencia en lo que se refiere a la trama principal, girando en torno a un novato que tiene que demostrar sus habilidades de conducción a base de superar pruebas y ganar carreras. Parece ser que los sistemas de reputación están de moda, ya que, al igual que en *Saints Row 2*, aquí también tenemos que conseguir los puntos de respeto necesarios para correr en determinadas carreras.

Un lado positivo y destacable de *Midnight Club: Los Angeles* es su mano izquierda a la hora de premiar la participación, recompensando al jugador con puntos, independientemente de que lo conseguido haya sido una victoria o una derrota. De hecho, desde Rockstar comentan que es posible desbloquear todas las opciones sin haber ganado una sola carrera. Después sólo nos queda avanzar para conseguir nuevos vehículos –coches y motos– y tunearlos hasta la saciedad en el garaje. Por otra parte, ahora que la acción se ha condensado en una sola urbe, se nos viene a la cabeza el recuerdo de aquel añejo juego de Dreamcast llamado *Tokyo Highway Challenge*. Salvando las diferencias obvias, el concepto principal es ciertamente semejante: carreras ilegales iniciadas a base de alternar entre las luces largas y cortas del vehículo, para avisar al pretendiente de nuestra intención de retarle. Una especie de bengalas de humo señalan al ruta a seguir, un sistema de representación poco ortodoxo pero, en cualquier caso, eficaz y que se revela preciso si lo comparamos con *Burnout Paradise*, donde era ciertamente fácil perderse. También resulta muy apropiado el control, con los sticks direccionales, arcade y a la vez profundo. Permite que los jugadores no experimentados consigan objetivos desde el principio y que los experimentados necesiten de cierto tiempo para dominarlo. La inclusión de policía consigue generar un factor sorpresa, ya que nunca se sabe cuándo van a aparecer.

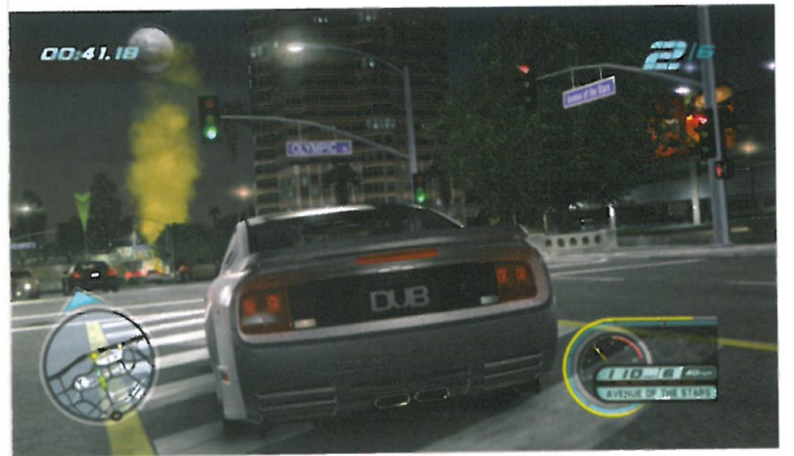


Rockstar es un estudio muy experto en la recreación de las ciudades con todo tipo de detalles (no hace falta mencionar *Grand Theft Auto*). Los Angeles es en *Midnight Club* una ciudad viva, con cambios lumínicos y atmosféricos. Aunque, en esta ocasión, sus habitantes son imposibles de atropellar.

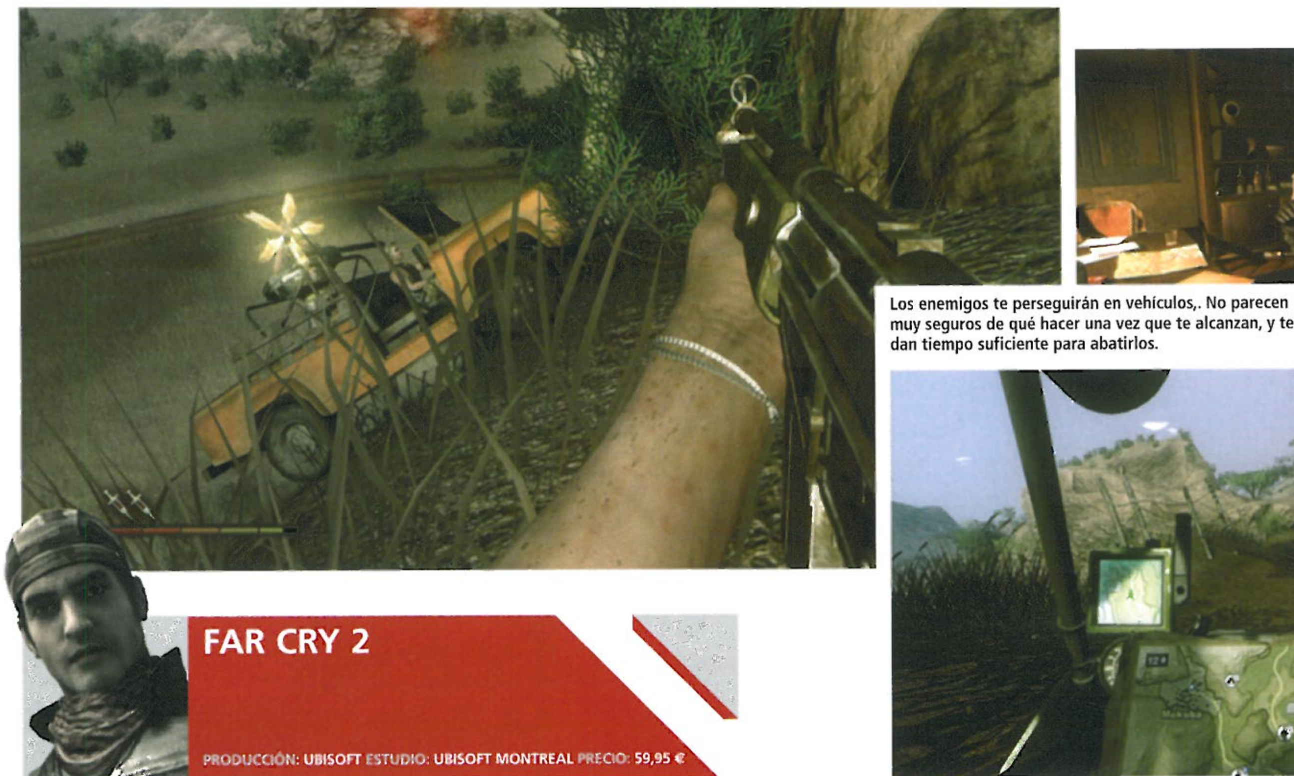
El aspecto sonoro destaca, peyorativamente, por la densidad de chistes fáciles –de nuevo, al estilo de *A todo gas*– y temas de *reggeaton* uniformes. Aunque es cierto que consigue localizar la acción de la misma manera que lo hace el conducir por Sunset Boulevard. En ese sentido, supone un gran ejercicio visual y conceptual que deja patente su depuración gráfica, no realista, pero igual de atractiva, que ha sufrido la serie. Es esperanzador comprobar cómo aún quedan compañías que se plantean hacer menos, pero de mejor calidad. De nuevo, Rockstar ha conseguido un título consciente de su fuerza y notable en su ejecución. **[7]**



Algunas cámaras innovan en la serie. Es el caso de la perspectiva dinámica, muy pronunciada en las curvas, buscando el ángulo más espectacular.



Los modos multijugador son un aspecto muy destacable del juego, con mención especial a un Captura de Bandera adictivo y sólido en su composición.



Los enemigos te perseguirán en vehículos,. No parecen muy seguros de qué hacer una vez que te alcanzan, y te dan tiempo suficiente para abatirlos.

FAR CRY 2

PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: UBISOFT MONTREAL PRECIO: 59,95 €

En los cinco primeros minutos, un conocido traficante de armas llamado el Jackal ya te ha recitado un pasaje de Nietzsche. Estás en África para matarle, pero las cosas no ido como pensabas y ahora tienes malaria.

A pesar de las apariencias iniciales, esto no es la siniestra África de las noticias, ni la África de los safari, incluso si el paisaje del juego es un estudiado collage formado con los mejores momentos de un tour: sabanas mecidas por el viento, densas, bulliciosas junglas y escarpados montes rojizos. I

Los negocios son los negocios, después de sobrevivir a la fiebre vuelves al trabajo. Para encontrar a Jackal tienes que ganarte el favor de la gente a la que él vende armas con la esperanza de que alguno le traicione. Las dos facciones en liza, el APR y la UFLL, son receptivas ante un agente libre Puesto que todos estos trabajos son encubiertos, eres blanco inmediato de cualquiera con el que te encuentres por el camino. No es una explicación muy convincente de por qué todo el mundo quiere matarte, pero aporta tensión a la progresión, aunque también la hace lenta.

Afortunadamente el combate es vibrante y las luchas se producen bajo presión: las armas pueden encasquillarse o romperse y la munición es escasa. Incluso puedes quedarte bloqueado durante la batalla por la Malaria. Estas variables crean un equilibrado sentido del caos que deja los tiroteos al borde de lo que puedes controlar mediante una buena planificación. La IA es errática e inicialmente comatosa, pero a medida que el juego progresa, se convierte en un reto formidable.

Ubisoft controla la letal e impredecible naturaleza del combate dando a los jugadores una red de seguridad de forma de compañeros colegas mercenarios. Ellos devolverán el favor: si eres abatido, uno de tus colegas acudirá para arrastrarte a un lugar seguro. Ellos también proporcionan submisione que suelen terminar de forma calamitosa para tu colega, lo que te obliga a ir, entre resignado y harto, otra vez a su rescate. Hubo un momento durante el juego en el que decidimos que era mejor idea continuar solos en el futuro.

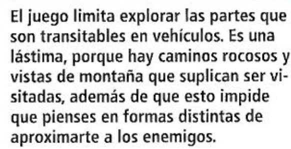
Quizás el principal problema con el juego es que su historia está cosida a una estricta progresión de misiones, fuera de las cuales el mundo es mayormente insignificante. Un fuerte colonial será ocupado por soldados, pero no habrá ninguna razón para asaltarlo hasta que un destacado personaje aparezca como consecuencia de la activación de una misión.

A pesar de esto, *Far Cry 2* te lleva de forma velada en una dirección que es más amplia y surrealista de lo que la premisa inicial sugiere. Aunque camina fuertemente cogido de la mano por sus aspiraciones literarias, el clímax del argumento se entrelaza inteligentemente con el juego (de forma impactante y lunática en la misma proporción). En todo momento el título goza de una mecánica de tiroteo en perfecto equilibrio entre tensión y aumento de poder, y su mundo está tan bellamente dibujado que simplemente estar ahí es un placer. Puedes llegar a considerar si estar en el corazón de la oscuridad debería ser tan atractivo.



Si odiaste ser un Boy Scout, *Far Cry 2* puede traerte malos recuerdos; pasas más tiempo con un mapa en la mano que con una pistola. Funciona, pero puedes caer en un puesto enemigo, ya que no ves qué sucede.





El juego limita explorar las partes que son transitables en vehículos. Es una lástima, porque hay caminos rocosos y vistas de montaña que suplican ser visitadas, además de que esto impide que pienses en formas distintas de aproximarte a los enemigos.

Poco consuelo



Hay poco que diferencie las versiones de consola y PC. Ambas tienen completas herramientas de edición, y ofrecen visualmente una consistente tasa de frames. La mayor diferencia es el sistema de guardado. En PC se puede guardar en cualquier momento mientras que, en consola, hay un confuso compromiso entre lugares específicos de guardado y abruptos guardados después de completar misiones. Es claramente un compromiso de última hora, pero desanima al jugador a asumir riesgos.





GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

DISTRIBUCIÓN: SCEE PRECIO: 39,95 € ESTUDIO: POLYPHONY DIGITAL

Aspecto arrebatador



A menudo, *Prologue* resulta sorprendentemente realista. Los interiores de los coches están detallados, y los reflejos no sólo se ven en tu coche, sino también en los de tus rivales. Y todo ello, a 60 frames por segundo. Pero también se hace visible toda caída de la tasa de frames o fallo gráfico. En Suzuka, cuando los coches se agolpan al inicio de la carrera, se puede sufrir de alguna que otra leve ralentización, las vistas interiores son propensas a sufrir de screen tearing, el polvo levantado en las zonas de hierba presenta un movimiento vertical extraño y se ve mucho aliasing. No lo decimos por ser tiquismiquis, pero esta serie ha destacado siempre por unos gráficos exquisitos.

Kazunori Yamauchi, director del juego, ríe tras las declaraciones de un miembro del estudio, responsable del Mitsubishi Lancer Evolution X, que confirman que juego y realidad se están fusionando: "estamos trabajando para permitir la conducción deportiva usando sólo el volante y el pedal de freno, [para que así] todo el mundo pueda disfrutar de ella". Esta entrevista se encuentra en uno de los documentales descargables de Gran Turismo TV, testimonio en HD del aprecio de la serie por los coches.

En *Prologue* se ha puesto mucho cariño en el diseño de todas las curvas, rodeadas de ruinas italianas o de una mansión japonesa; todo ello mostrado por una cámara que se mueve de forma lenta y suave. Los menús aparecen y desaparecen con un ritmo suave e hipnótico, mientas suena el jazz particular de *GT;* todo está muy pulido. También se ha puesto especial atención a la navegación; la selección de vehículos se lleva a cabo ahora a través de un menú flotante de la pantalla principal, en vez de recurrir a una pantalla nueva que necesite tiempo de carga.

El conjunto genera esa magia especial que ha sido siempre el punto fuerte de *Gran Turismo;* cambiar de marcha es completamente satisfactorio. Las carreras se dividen entre Arcade y Evento. En el primero están las carreras, contrarrelojes y pruebas de conducción (que repiten tras *Gran Turismo HD Concept* y que son un nuevo añadido desde el lanzamiento japonés de *Prologue),* aunque la selección de vehículos se verá limitada a los que compres usando el dinero que ganas en los Eventos. Hay que elogiar que los eventos son muy variados, con pruebas de adelantar a tantos competidores como sea posible en una vuelta, o contrarrelojes de diez minutos, o carreras sólo para una marca y clase de vehículo particular. Se consigue así acabar con la aspereza de *GT4 Prologue,* e incluso acercar *GT* al espíritu de *Project Gotham,* pese a que debes conseguir dinero para comprar nuevos coches.



El online es un nuevo añadido, pero no es muy completo, ya que ofrece poca selección de niveles de habilidad, ni permite formar grupos y sufre del lag.

Una vez en la pista, y tras hacer los ajustes de rigor con las ayudas de conducción, se hace patente que se ha refinado mucho el modelo de conducción de *GT,* aunque, como es habitual, es difícil percibirlo en los coches más lentos, pero cobra personalidad al volante de vehículos como el Nissan GT-R Concept, con su satisfactoria inestabilidad al tomar curvas a gran velocidad. Las seis pistas del juego se transforman con sólo utilizar un coche diferente. Por su parte, la IA de los rivales tiene su propia personalidad, con coches que, con frecuencia, pierden el control o frenan demasiado en las curvas.

Por mucho que *Gran Turismo TV* y su escaparate empujen a *Prologue* para intentar convertirlo en una experiencia multimedia, las carreras en sí se acercan más a lo que es un juego (un poco menos frío, con algo más de diversidad y carácter) sin sacrificar ni un ápice su profundo amor por los coches. Como avance del título completo, *Prologue* sirve como confirmación de que en Polyphony conocen bien el resto del mercado de juegos de conducción. Se trata de una demo generosa, difícil de ignorar.







Polyphony ha añadido nuevas características desde el lanzamiento japonés del año pasado: modo a pantalla partida, pruebas de conducción, y el futuro sistema de daños.


12+
www.pegi.info
REDLYNX
TRIALS 2
SECOND EDITION
DESAFÍA LA GRAVEDAD
Juega ya!
Descarga la DEMO
FXINTERACTIVE.COM
+60 pistas
DISEÑADAS PARA REALIZAR ACROBACIAS ESPECTACULARES
CAMPEONATO NACIONAL Y MUNDIAL POR INTERNET
TODOS LOS SECRETOS PARA VENCER LA GRAVEDAD
Hazte con él por sólo
9'95€
FX
FXINTERACTIVE.COM